teljes játék: **GOLEM - magyar nyelvű real-time stratégiai játék**

ajándék 32 oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc. games

pc-s játékmagazin 2003-5/6

GAME MEDIA
2003 június 998 ft

FPS történelem .....a kezdetektől a Doom 3-ig
Ingyen letöltések .....teljes játékok a neten
CD túlírás .....az ezüst korong határain túl
Filmes bakik .....Star Wars bugok nagy csokorral
Házi tűzfalak .....a hivatlan leskelődők ellen

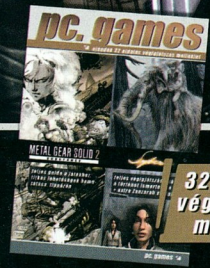
fókuszban:

WILL ROCK
WILL JÖTT ÉS KŐ KÖVÖN NEM MARADT

RED FACTION 2
A BUKOTT DIKTÁTOR VISSZATÉR

CHROME
ÚJ KORSZAK AZ FPS-EK VILÁGÁBAN

STAR TREK ELITE FORCE II
EXKLUZÍV BEMUTATÓ



32 OLDALAS végigjátszás melléklet

METAL GEAR SOLID 2
SYBERIA

CD tartalom:

GOLEM - MAGYAR NYELVŰ TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK

BANDITS
PHOENIX RISING

PC. GAMES előfizetési AKCIÓ

Itt a remek alkalom, hogy igen kedvezményesen előfizess lapunkra. Mostani akciónkban a CD mellékletes PC.GAMES-hez juthaszt hozzá igen jutányosan. A teljes játékkal megjelenő laphoz minden alkalommal kapsz egy végigjátszás mellékletet, melyben az új játékok megoldása mellett nagy kedvencekkel is találkozhatsz.

A szuper akcióban minden, CD-s lapra 1 évre előfizető az alábbiakat kapja:

- BANDITS PHOENIX RISING - a most megjelent CENEGA akciójáték egy példányát kapja a a leggyorsabb 30 előfizető. A többiek BANDITS PHOENIX RISING pólót kapnak.
- Szuperpakk - 3 régebbi PC.GAMES-t küldünk ajándékba minden előfizetőnek

1 éves előfizetés (12 szám) - 9.999 Ft
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd, az akció csak 2003 július 15-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!

Ajándékok az új előfizetőknek:

BANDITS PHOENIX RISING **szuper akciójáték ***

* az első 30 előfizetőnek, a többieknek ajándék póló

- fegyverrel felszerelt hatalmas járgányokkal nyomulhatsz
- változatos terepviszonyok között kell megoldanod feladatod
- minden a rombolásról szól, kő kövön nem maradhat
- juss el a végcélig, találd meg a kincset

Győzd le az ellenfeleidet és védd meg a barátaidat!
Légy te a legjobb!

Szuperpakk

3 régebbi számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, bemutatóit, végigjátszásait, egyszóval minden olyan dolgot ami kihagyhatatlan egy játékos számára.

12 db PC. GAMES

A nyeremények eltörpülnek a 12 db lap mellett, mely segítségével havonta nyomon követheted a PC-s játékvilág eseményeit.

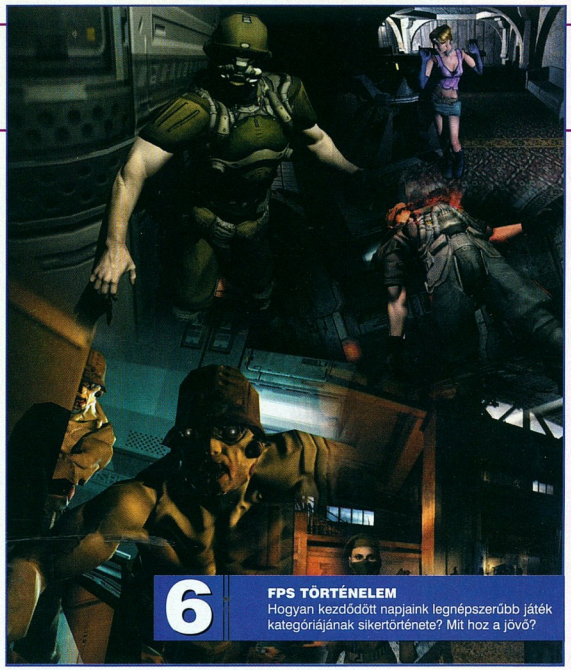
Sziasztok!

Mostani számunkban minden az FPS jellegű játékok körül forog. Ehhez persze az is kellett, hogy ebben a hónapban megállíthatatlanul érkezzenek a jobbnál jobb akciójátékok, szinte tejesen elnyomva a többi kategóriát. Nem szeretnénk felsorolni az összes nagy nevet, hiszen itt sorakozik mind a tartalomjegyzékben, de rápillantva a listára láthatjátok, hogy nem mindennapi az eresztés. Az irdatlan áradathoz igazítottuk e havi kiemelt témánkat is, mely az FPS játékok evolúciójával foglalkozik. Bizony akadt mesélnivalónk bőven, hiszen az első „komoly" Doom óta nagy változások történtek ebben a kategóriában, elég, ha csak a harmadik Doom technikai repertoárjára gondolunk...

A játszani vágyóknak is jut mindenféle jó, hiszen ismét egy teljes játékkal örvendeztetünk meg titeket. A Golem igazi meglepetés a real-time stratégiák körében, jól kidolgozott történettel és remek játékmenettel várja a játékosokat, méghozzá magyar nyelven. Másik nagy durranásunk az exkluzív Rebels demo, mely honfitársaink, a Philos Labs új játékának kipróbálható verziója.

Reméljük, összeállításunk elnyeri tetszéseteket, jó szórakozást kívánunk hozzá:

A szerkesztők



6 **FPS TÖRTÉNELEM**
Hogyan kezdődött napjaink legnépszerűbb játék kategóriájának sikertörténete? Mit hoz a jövő?

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

21 | JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
22 | CHROME
26 | STAR TREK: ELITE FORCE II
30 | AQUANOX 2: RELEVATION
32 | X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE
34 | METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
36 | INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
38 | RED FACTION 2
40 | WILL ROCK
42 | VIETCONG VS. LINE OF SIGHT: VIETNAM
46 | POSTAL 2

STRATÉGIA

49 | EMPIRES: DAWN OF MODERN WORLD

50 | NEIGHBOURS FROM HELL
52 | BLITZKRIEG

54 | TROPICO 2: PIRATE COVE
58 | RESTAURANT EMPIRE

KALAND / RPG

61 | PIRATES OF THE CARIBBEAN

62 | STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

64 | ENCLAVE
66 | CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

SZIM / SPORT

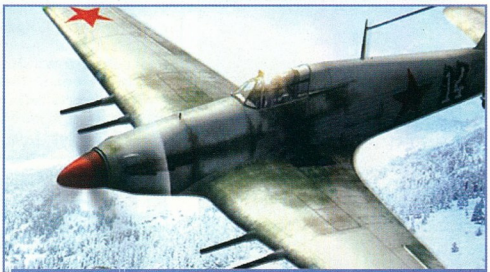
69 | IL2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

70 | TOCA RACE DRIVER

30 **AQUANOX 2: REVELATIONS**
A tengeralatti kaland második része még jobban megdolgoztatja video kártyánkat.

52 **Blitzkrieg**
Vegyünk részt a második világháború csatáiban, minden szembenálló fél oldaláról.

78 **ADATMÁSOLÁS MESTERFOKON**
Alaposan szemügyre vettük napjaink legjobb CD és DVD íróit.



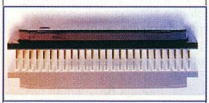
69 **IL 2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES**
A második világháború elfeledett légi ütközeteinek lehetünk aktív részesei.

2003 JÚNIUS

HARDWARE

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

73 | PROCESSZOR IRÁNYZATOK



74 | HARDWARE NEWS

76 | PIACI KÖRKÉP

78 | ADATMÁSOLÁS MESTERFOKON

81 | ATI RADEON 9500 TUNING

82 | TŰZFALAK OTTHONRA

EGYÉB

84 | TUNING

85 | UTILS

86 | KLASSZIKUSOK INGYEN

89 | DVD TARTALOM

90 | CHEAT

92 | FILMES BAKIK: STAR WARS II

94 | HELP

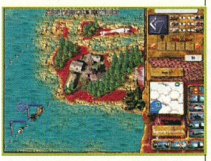
96 | LEVELEZÉS

97 | HU-MOR-ZSÁK

98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

Ebben a hónapban is sok érdekességgel töltöttük fel a korongot. Megérkezett az új **Indiana Jones** játék, aminek a demóját most ti is kipróbálhatjátok. A Mistmare nevezetű szerepjáték demóját is a figyelmetekbe ajánljuk, a mesterien kidolgozott világot csodálatosan kivitelezett 3D környezetben járhatjuk be. Pár érdekes videót magyarítottunk olvasóink kedvéért, köztük az **Enter The Matrix** kulisszatitkairól lebbenti fel a fátylat az egyik. Nagy örömünkre szolgál, hogy egy hosszú évek óta várt játék exkluzív demóját is átadhatjuk olvasóinknak, a többször átnevezett Alcatraz játék most **Rebels**



név alatt érkezett meg, érdemes kipróbálni. E havi teljes játékunk egy teljesen magyar nyelvű stratégai program, név szerint a **GÖLEM**, mely az RTS-ek népes táborának prominens képviselője. Van még a korongon néhány hivatalos és amatőr játék kiegészítő, pályagyűjtemény a **Heroes 4** és a **Generals** játékokhoz, valamint rengeteg javítás a játékokhoz. Természetesen az állandó rovatok sem maradtak üresen, van fent pár hasznos felhasználói és segédprogram, képernyővédők, háttérképek, érdemes hát körülnézni a lemezen alaposan.

FPS TÖRTÉNELEM

Doom 3

Az FPS-ek fejlődéstörténetéről írni hálás és hálátlan feladat egyszerre. Hálás, mert kedvenc stílusomról és témámról van szó – és hálátlan, mert egy könyvet meg tudnék tölteni ezzel. A hely szűkössége miatt épp ezért kompromisszumokat kötöttem: egyrészt – talán meglepő módon – nem foglalkozom a háttérrel, azaz a hardverek fejlődésével, így kész ténynek könyvelem el a DOS korszakról a Windowsra való áttérést, a DirectX és a 3D-s kártyák megjelenését, hiszen ezek történetével és a játékiparral való kölcsönhatásával újabb öt oldalt lehetne teleírni – erről amúgy is olvashattatok már 2001/03-as számunkban. A játékok terén is csak azokat vettem elő, melyek előbbre tolták az FPS szekerét, és itt is csak a lényeges elemeket emeltem ki.

1992-1994 – A kezdetek

1990 szeptemberében az oktatási szoftvereket készítő Softdisk Publishing négy fiatal programozója, John Carmack, Adrian Carmack, John Romero és Tom Hall összeállt, és szabadidejében összehegesztett egy kis játékot. Amikor egy hónap múlva Commander Keen: Invasion of the Vorticons néven shareware formában piacra dobták, és sikert arattak vele, kiléptek munkahelyükről, és 1991. februárjában megalapították az id Soft nevű céget. (Az „id" az emberi psziché ösztönös része, melyet először Freud azonosított, és ejteni is így kell.) A srácok maguk is nagy rajongói voltak Silas Warner játékának, és megvéve a jogokat az ifjú zseni, John Carmack nekiállt egy ál-3D-s (pszeudo-3d) motor megírásának, és 1992. május 5-én az Apogee gondozásában megjelent a Wolfenstein 3-D – és tulajdonképpen ettől számíthatjuk a 3D-s FPS-ek nagy korszakának elindulását. Az alapok letéttettek: 3D-s hatású helyszín, mindenfelől morcos ellenségek számolatlanul, az egyes szintek végén főellenség, többfajta választható fegyver, titkos helyek, elrejtett kincsekkel, és összegyűjthető lőszerek, kötszerek, élelmek.
A vezérhangya elindult…

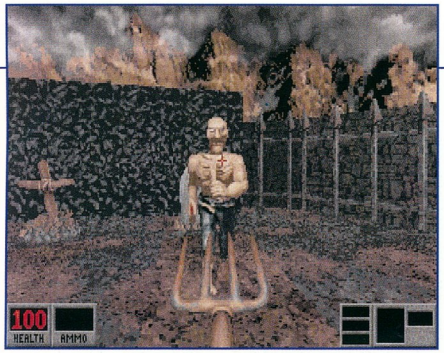
John Carmack nem volt igazán elégedett az eredménnyel – bár a W3D motorja jóval megelőzte korát, ugyanis a ray tracing egy speciális változatát, a ray castingot alkalmazta, mely a textúrákat a képernyő kiértékelése után húzta a felületre, és egy úgynevezett mélységi puffert alkalmazott, mely az ellenségek és az összeszedhető tárgyak sprite-jait skálázta megfelelően. A fiatal programozó új motor fejlesztésébe kezdett, miközben a többiek nekiláttak a sztorinak és a körítésnek. A Doom 1993. december 10-én jelent meg, és óriási durrant. Az id Soft időzítése zseniális volt: ekkoriban nőttek meg ugyanis a modemsebességek, és terjedt el az ipari és tudományos szférában a lokális hálózat, a LAN. A Doom helyi hálón csoportos, kooperatív módot, és egymás elleni „deathmatch" módot kínált, először a PC-s játékok történetében. (Igazság szerint ezek a módok először az Atari ST „MIDI Maze" nevű játékában debütáltak 1987-ben.) A Doom forradalminak tekinthető, nemcsak a hálózatos része miatt, de szinte minden elemében új standardot állított fel. Az első az audiovizuális élmény, a sötét folyosók és helyszínek, melyek megalapozták a hangulatot, és a hozzá illő fényhatásokkal a stílus egyik védjegyévé váltak – és ne feledjük a tökéletes hangokat sem, melyek teljes, szeparált sztereóban szólnak, ezzel hozzájárultak a taktikához, hiszen be lehetett azonosítani, hol található a szörny. Megjelent az egér + billentyűzet irányítás (ennek precízsége még sok mai utódját is lekörözi!), a konfigurációs fájl átírásával az egér érzékenységét változtatni lehetett.

A ROTT a Wolfie második részének készült, több tekintetben is előrelépésnek számít. Itt mutatkozik be a „parental lock", vagyis a szülőzár, mellyel a szülő „cenzúrázhatja" a gyermeke elől a játék erőszakos részeit. Különlegesség az 5 választható, egyedi fizikai tulajdonságokkal rendelkező karakter, a magas falak, melyek ugrópadokkal győzhetőek le, a véletlenszerű szintgenerátor, és főleg a különösen megtámogatott hálózatos mód, a „Commbat": 11 játékos számára 9 változatos és újszerű MP mód, külön erre a célra készített pályákon.

A LucasArts-nak is kapóra jött a Doom sikere, hiszen a nagy kalandjáték-korszak után épp egy éve, 1992-ben „nyílt meg" a Star Wars univerzum az X-Winggel. Az FPS tökéletes stílus arra, hogy a rajongó beleélje magát egy jedi lovag életébe. A cég Ray Gresko vezényletével saját motort épít, és ez a játék újabb előrelépést jelent a stílusban, elsősorban a mozgás terén: megjelenik a guggolás és az ugrás (és a fel- és lenézés, de ez ugye UU). A Dark Forces a pályatervezés magasiskoláját mutatja be, animált összekötő mozikkal erősítve a sztorit,

MI IS AZ A FIRST PERSON SHOOTER?

A két első szó – „First Person" – a belső kameranézetet takarja, vagyis a játékos az általa irányított karakter szemén keresztül, mintegy a testébe bújva szemléli a játékot és annak világát, hőséből mindössze maximum fegyverét látva (az evolúció egyes lépcsőfokain megjelent előbb a fegyvert tartó kéz, majd lenézve a láb is). A harmadik szó, a „Shooter" pedig szó szerint lövöldözőst jelent, amit nem kell szó szerint venni, hiszen a fegyver lehet akár kard, kés és egyéb nem lőfegyver is, inkább a stílus lényegét fogja meg: a cél egy nagy pályán előrehaladni, és eközben a szemünk elé kerülő ellenfeleket megölni (ellenkező esetben ők ölnek meg minket).



és többszörös küldetéseket bízva a játékosra. Ám van két nagy hibája: az egyik, hogy csak a küldetések között lehetett menteni, a másik – és ez volt igazából a veszte – a többjátékos üzemmód hiánya. Mind pozitívumaival, mind negatívumaival tehát fontos lépcsőfok az FPS-ek evolúciójában – a sikeres FPS-játék képletéhez hozzáadódik a multiplayer fogalma.

Az 1990-ben a Brian és Steve Raffel testvérek által alapított Raven Software ugyancsak 1994-ben dobja piacra Heretic névre hallgató fantasy alapú FPS-ét (a kiadó maga az id Soft, mely ezzel az ügyes lépéssel is bátorította ta a fejlesztőket saját motorja megvásárlására). A játék a Doom erőművét használja, „házibarkácsban" továbbfejlesztve. Ebben is megjelenik a fel- és lenézés, lehet repülni, és ami fontos: az inventory rendszer, mely azonnal belekerül a stílus eszköztárába (legalábbis a krónikák ettől datálják a dolgot, de én megint utalok az UU-ra).

Van még egy játék, mely szintén 1994-ben jelenik meg, és szintén előrébb lökdösi a szekeret: a Parallax Software nagyszerű lövöldözős játéka, a Descent. Ebben a játékban ugyanis az ellenfelek is 3D-ben jelennek meg, ami igazán élvezetessé teszi az egészet, és megmutatja a továbblépés irányát, amit persze Carmack csapata is idejekorán felismer.

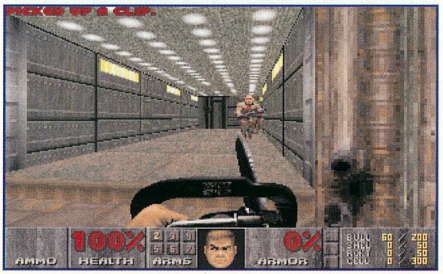
Az id Soft a nagy tolongásban 1994. október 10-én piacra dobja a Doom II-t, új pályákkal, szörnyekkel és fegyverekkel, és persze továbbcsiszolt motorral, és bár ez is zajos sikert arat, valami mégis hiányzik – ez volt a legnagyobb fejleszteni való, vagyis még egy lépés kellett az igazi 3D felé.

1996-1997 – Elkezdődik a forradalom

A cég 1995 elején bejelenti, hogy valódi 3D-s játék fejlesztésébe kezd. John Carmack nekifeszül valami egészen nagy dolog programozásának, ám ennek elkészítéséhez idő kell. Az Apogee és leányvállalata, a 3D Realms lóhalálában nekiáll, hogy még az új csoda megjelenése előtt piacra dobja saját 3D-s FPS-ét. Szinte ölükbe hull egy 17 éves (!) srác, Kenn Silverman saját motorja, a Build (melyet két éve, a Doom hatására írt), és erre építve elkészítik az Apogee népszerű shareware-figurájának új dimenziós kalandjait. 1996 januárjában jelenik meg a Duke Nukem 3D (e sorok írójának örök szerelme), mely ugyan még mindig nem igazi 3D-s játék, de a hatás kétségtelenül szinte tökéletes. A nagyszerű és ötletes pályák mellett a nagy találmány a laza főhős és a rengeteg poén – ekkor derül ki igazán, hogy mennyire hiányzott a „zsigeri humor" az eddigi játékokból. A játék korrekt volt, és ami fontos, kiegyensúlyozott egy- és többjátékos módot tartalmazott, és ami újabb lépcsőfokot jelent: a játékosok kézhez kapták az eredeti fejlesztőkészletet, mellyel elkészíthették saját pályáikat és küldetéseiket. És még valami: ebben a játékban debütált a „mouse look", amely azóta kvázi szabványná vált. A DN3D tündöklésére csak egyetlen árnyék vetült: pár hónap múlva, 1996 közepén megjelent a Quake, és új időszámítás vette kezdetét.

Star Wars: Dark Forces

Miközben a világ Quake-lázban ég, 1997. október 9-én megjelenik egy olyan játék, mely igen fontos történetünk szempontjából. Ez a LucasArts újabb Kyle Katarn-meséje, a Jedi Knight, mely az első az úgynevezett „Quake-killerek" sorában, és igen fontos lépés a stílus életében: története van! A JK továbbra is a saját, Ray Gresko-féle motort használja, és további építőkövei is vannak a fent említetten kívül: GL támogatás a 3dfx kártyákhoz, Capture The Flag – ám még mindig gondjai vannak a többjátékos üzemmóddal: csak 8 játékos vehet ebben részt, és sokak szerint még ez sem volt egy nagy élmény, a JK inkább egy szólójáték volt, ám abban sok vonatkozásban túlnőtt vetélytársán. Hogy ez mennyire igaz, azt épp a Quake II bizonyította be. A '97. december 9-én debütáló játék az első az id Soft FPS-sorozatában, mely erős sztorit képes felmutatni: a „fuss előre, és lőj" mellett a játékosnak immár megadott küldetéseket kellett végrehajtania. A játék maga egész sor forradalminak nevezhető újítást tartalmaz: OpenGL támogatás, ebben a módban 16-bites textúrák, valós idejű színes fények, átlátszó víz, és egy nagy-



QUAKE

A zseniális John Carmak megalkotta a játéktörténelem első igazi 3D-s motorját, a világ pedig döbbenten állt (földbe gyökerezett lábbal, tehetetlenül, jó másfél évig!). Eltűntek a bittérképek, minden sokszögből épül fel, megjelenik a 3D-s fizika (bár még dögcögve). A 3D mellett még két fontos dolgot kell kiemelni: a kliens/szerver megoldású, TCP/IP protokollt használó többjátékos üzemmódot, melyben 16 játékos küzdhetett meg egymással a helyi hálón vagy az Interneten. A másik: a játék „kiszolgáltatása" a játékos közösségnek a DN3D-hez hasonlóan, ám még annál is nagyobb lehetőségeket kínálva: a kibocsátott QuakeC nyelv (a C++ Carmack által speciálisan a Quake-hez idomított verziója) segítségével bárki szinte teljesen átírhatta a játékot.

Duke Nukem 3D

szerű, 32 résztvevős többjátékos üzemmód személyében kétségtelenül új standard született.

És említsük meg a Raven 1997. szeptember 11-én megjelent új játékát is ehelyütt, a Hexen 2-t, mely sokak szerint a hidat jelentette a Quake és a Quake 2 között. A Raven és az id Soft szoros együttműködésben készítette a játékot, utóbbi talán azért is munkálkodva, hogy egyrészt tesztelje az új lehetőségeket, másrészt kicsit előkészítse a terepet az új csodához. Ám még senki nem tudta, legfeljebb sejtette, hogy a következő év a forradalmak éve lesz, hiszen a technológia érezhetően megtalálta a maga iparosait és lehetőségeit.

A LEGELSŐ WOLFENSTEIN JÁTÉK

Ha felteszem a kérdést, melyik volt az első FPS, mindenki rávágja: a Wolfenstein 3D 1992-ből. Nos, ez majdnem így is van… Ám ha a fenti definíciót nézzük, egészen 1974-ig (!) kell visszamennünk az időben – ekkor született meg ugyanis a SPASIM, mely az első FPS-nek tekinthető. A SPASIM elődje a 2D-s Empire volt, melyet John Daleske és Silas Warner alkotott meg 1973 tavaszán – ez szintén egy Star Trek alapú űrcsata volt, 32 játékos számára. (A játék, folyamatos fejlesztések mellett, Netrek néven a mai napig működik!) Warner egy képzett PLATO programozó volt, aki az egyetem elvégzése után megalapította a MUSE szoftvercéget, és 1981-ben Apple II-re kihozott egy fantasztikus hangulatú játékot – a Castle Wolfenstein volt a világ első „beszélő", azaz digitalizált hangokkal megszólaló játéka.

1998 – Motorizált háború

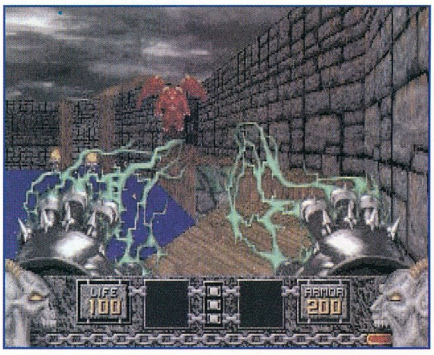
Sok más céghez hasonlóan az Epic is fejébe vette a Doom piacra lépésekor, hogy ringbe szállnak az FPS-habostorta egy szeletéért. A Digital Extreme segítségét kérték ehhez, és el is kezdődött a munka, a motort Tim Sweeney kezdte kalapálni.
A hírek valami egészen frenetikus dologról szóltak – éveken át…
A játék a nem túl dicső vaporware kategória élére került, míg majd' négyévi hegesztés után végre 1998. május 25-én megjelent az Unreal, és valóban felszisszent rá a világ. A motor jó pár trükkök tudott: köd, többszörös és tükrözött textúrázás, ívelt felületek, gyönyörű színes fények és víz – emellett hatalmas, nyílt területek. És még valami: egy igen jó AI, a vérengző Skaarj valószínűleg az addigi legkeményebb és legokosabb ellenfél volt az FPS-ek történetében. Az Unreal visszatért a „menj előre, és irtsd a népet" stílushoz. A kezdeti halvány történet valahol középtájon elveszett, és a játékos céltalanul bóklászott a hatalmas, idegen bolygón. És tessék ezen utóbbi mondatot eltenni, mert még visszatérek rá.

Két fiatal kirklandi srác 1994-ben alapította meg a Monolith játékcéget, az 1997 végén megjelenő (még a Build motorral hajtott) Blood című játékuk a GT Interactive neve alatt jelenik meg.
A játék szép, remek hangulattal (focizás az ellenfelek levágott fejével, brr…) és épp ilyen kellemes multiplayer móddal. A folytatás, a DirectEngine által hajtott Blood 2 hemzseg a hibáktól. Aztán a Microsoft és a Monolith útjai kettéválnak, utóbbi megvásárolja saját motorjának jogait, és annak nevét LithTech-re változtatja, ezzel jelenik meg 1998 végén a Shogo: Mobile Armor Division, mellyel Jason Hall cége végre kilábal a kátyúból – és mindenki érzi, hogy a LithTech-ben megvannak a lehetőségek a kiugrásra. Ám ekkorra a világ már új lázban ég – egy nagy név és egy kezdő stúdió újabb forradalmat robbant ki.

A háttérben szép csöndben egy kis kezdő cég hegesztette saját FPS-ét. Megvásárolták a Quake és a Quake 2 motor licencét, és ezeknek részeit belegyúrták saját, ily módon erősen hibrid erőművükbe. A játékra azonnal lecsapott az ipar egyik legnagyobb neve, akinek palettájáról már nagyon hiányzott egy ütős FPS, így a Valve Software játéka, a Half Life hatalmas hírverés, hype után a Sierra gondozásában jelenik meg 1998. október 31-én.
A Looking Glass Studios szintén ebben az évben dobta piacra első játékát Thief: The Dark Project néven, mely újabb mérföldkőnek tekinthető: a főszereplő ezúttal nem egy egyszemélyes hadsereg, hanem egy ügyes tolvaj, akinek a láthatatlanság a fő fegyvere, a halhatatlanság kulcsa a hallhatatlanság. Mindehhez az LGS saját fejlesztésű motorja igencsak szép látványt biztosított, ráadásul mindezt normális gépigénnyel. A hangulatos és fantasztikus játékélmény és az AI tehát egy újabb kiemelkedő termék megszületését segítette elő. Sajnos a Thief csak szólómódot tartalmazott, és ez alaposan lehúzta az értékeléseket.

1999 – Úton a csillagok felé

Ahogy 1998 az FPS-ek aranybetűs éveként vonult be a történelembe, úgy folytatódott a nagy menetelés a következő esztendőben is. Elsőként a rettegés költözött a monitorunkra 1999. április 30-án – ekkor jelent meg ugyanis az Alien versus Predator, mely a jól ismert mozifilmek hangulatát varázsolta a képernyőjére. Elkövetője az 1993-ban, a brit Jason és Chris Kingsley testvérpár által Oxfordban alapított Rebellion, amely ezt a játékot már 1994-ben megírta Jaguárra, majd



a filmek jogait birtokló Fox stúdió friss játékrészlege, a Fox Interactive kérésére elkészítették a PC-s verziót is, saját motorral felszerelve. Sajnos a szóló mód elég nehéz, mindezt a mentés hiánya tovább fokozza. A többjátékos mód is kicsit kiegyensúlyozatlan, köszönhetően az igen erős idegen fajoknak, de persze igen ütős. Az AvP sikeresen eredt a Jedi Knight nyomába, megmutatva, hogy a filmfeldolgozások és a sci-fi téma is jó helyet talált magának ebben a stílusban. De az év két nagy dobása még hátravolt…

1999 vége a hálózatos FPS-ek jegyében telik: egymás nyomában megjelenik az Unreal Tournament és a Quake III Arena. Az UT november 26-án kerül piacra, kifejezetten többjátékos üzemmódra kihegyezve, szóló módban gépi ellenfelek, botok ellen harcolva. Természetesen az Unreal motorra épült, és nagyon kiegyensúlyozott játékmódot tett lehetővé. Ám csak egy hónapja volt a megkapaszkodásra, hiszen december 3-án berobbant Carmack úr legújabb csodafegyvere, a Quake III Arena. Itt ugyanúgy, mint az UT esetében botok ellen és hálózatos üzemmódokban lehetett nyomulni. A Q3A igen fontos lépcsőfok, ugyanis ez az első FPS, mely már nem támogatta a szoftveres renderelést.

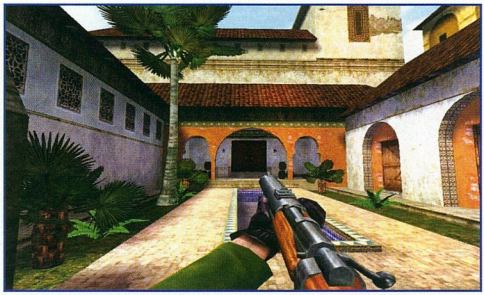
2000 – A nagy dömping

A Raven sokadszorra bizonyította be, hogy talán még szülőatyjánál is jobban ismerik Quake motorokat. 2000. március 29-én jelenik meg a Soldier of Fortune, a Quake 2 alaposan átgyúrt motorjára építve, saját GHOUL modellező és animációs alrendszerükkel megtámasztva, elsők között használva a hardveres T&L-t. Egészen egyedülálló játékmechanizmusával emelkedik ki: arzenálunkat valós és kísérleti fegyverek alkotják, az őrült előrerohanás helyett az átgondolt stratégián van a hangsúly, hiszen a hangos fegyverropogás ellenségek tucatjait csalja elő. És ami mindenképp új: ellenfeleink teste 20 részre van felosztva, és ezeket megsebezve valós hatásokat láthatunk és tapasztalhatunk.

Van egy különleges alakja a játékiparnak, Warren Spector, aki elsősorban a 2. kiadású AD&D szerkesztőjeként lett ismert, majd az Origin színeiben az Ultima és a Wing Commander producere volt, később ott bábáskodott a Thief születésénél az LGS zászlaja alatt. Az Ultima és LGS érában egy másik nagy arc volt társa: Doug Chourch. Ketten alapítják meg az ION Storm stúdiót, és nekiállnak egy meglehetősen érdekes játék elkészítésének.

A Deus Ex 2000. június 22-én jelenik meg, nagy feltűnést keltve. Spector és Church nem tudta leplezni RPG-s előéletüket, így a cyberpunk kaland-FPS erős CRPG vonásokat mutat. Sok kritikus szerint az Unreal motor, a szinte hiányzó AI és a rengeteg klisé egy elég közepes szintű játékot eredményezett, míg a játékosok körében nagyon bejött a stuff – ez is jellemző a stílusra, minden csak étékelés és nézőpont kérdése…

Közben a Raven tovább folytatta az elkezdett munkát, és ezúttal az új csodát, a Q3A motort vették kezelésbe, ráadásul nem is akármilyen téma életre keltéséhez: kiadójuk, az Activision megszerezte a Paramount stúdiótól a Star Trek licencet, amely nem kis fegyvertényt jelentett. A szeptember 20-án megjelent Star Trek Voyager: Elite Force-ban a „hollós" fiúk ismét kihozták a maximumot Carmack motorjából, tökéletesen visszaadva a kultuszsorozat hangulatát, gyönyörű látványvilággal, és ami a fontos: a sorozat karaktereinek hű megjelenítésével. Mindehhez egy tökéletes többjátékos mód, a Holomatch társult, és újabb sci-fi filmadaptáció bizonyította be,



hogy az FPS tökéletes stílus ezekhez.

No One Lives Forever

November 24-én jelenik meg egy elképesztő játék, a No One Lives Forever. A James Bondos, vagy inkább Austin Poweres játékban egy szuperszexi kémnő, Kate Archer kalandjait élhettük át a '60-as években. A NOLF remek karakteranimációval mutatta be a LithTech 2.5 képességeit, tökéletes AI-val felszerelve egyszerre kínált lopakodós játékstílust és vérbő akciókat, mindezt korhű, nagyszerű zenével és elképesztő humorral – talán ekkor tűnt fel először, mennyire elveszett (és hiányzott!) ez az elmúlt időszak játékaiban, és épp ezért vált sokunk első számú kedvencévé.

Természetesen ez az év sem múlhatott el Carmack újabb bejelentkezése nélkül. A december 15-én megjelent Quake III: Team Arena, mint neve is mutatja, csapat alapú játékmódokat kínál, tovább fokozva a Q3 játékélményét. Így sétáltunk át a 2001-es esztendőbe.

2001-2002 – Tapasztalatok és retrohangulat

Hihetetlen termékeny tavaszt hoz a 2001-es év, hiszen három remek játék is megjelenik. A sort az Undying nyitja, egy fantasztikus hangulatú horrorjáték Clive Barker szellemében. A játék az Unreal Tournament motorját használja, de sajnos nagyot bukik, melynek oka elsősorban a hiányzó többjátékos üzemmód (nekem ennek ellenére egyik kedvencem). Aztán jön Kelet-Európa. Előbb a cseh Bohemian Interactive realisztikus háborús shootere, az Operation Flashpoint lepi meg a világot, majd jön a horvát Croteam egy igazi szenzációval: 3D-s motorjukat egy retro FPS-sel reklámozzák, mely visszanyúlik

JOHN CARMACK AZ FPS JÖVŐJÉRŐL

„A kérdés az, hogyan tovább? A következő logikus lépés egy olyan játékmotor fejlesztése lenne, mely kizárólag az olyan legújabb videokártyákban elérhető technológiákra épít, mint amilyen az ATI Radeon 9700 vagy az Nvidia NV30. A szomorú ebben az, hogy egy köztes lépést kihagyunk, de úgy gondolom, hogy ez fog történni. A 64 bites színmélység mindenképpen fontos lesz az előbbre lépésnél. A játékfejlesztés abból áll, hogy megpróbáljuk megközelítőleg megvalósítani azt, amit szeretnénk, miközben próbálunk egyensúlyt tartani az új technológiák nyújtotta lehetőségekben. A Doom III-nak dinamikus fényrendszere van, egy jó megvilágítási rendszer nélkül a textúrák durvának tűnnének. A grafikus fejlődés következő fázisa a „tone mapping" lesz, és úgy gondolom, a gyártók már elmozdultak ebbe az irányba. Ügyességünket a játék optimalizálásába fektetjük, nem pedig ügyes hekkelési megoldásokba.

Még mindig úgy gondolom, hogy a videokártya-technológiában az elkövetkező pár évben legalább százszoros fejlődési lehetőség rejlik. Már közel az idő, amikor mozi minőségű játékokat fogunk készíteni valós idejű képlekézéssel. Eljön az idő, amikor videojátékok és a film egybeolvad. A lényeg a játékon és a fejlesztőn van, aki a játékot készíti. Már nagyon várom, hogy láthassam, mit is lehet ezzel a technológiával megvalósítani."

Star Trek: Elite Force

egészen a Doom gyökeréig.
A Serious Sam (és 2002-es folytatása) bebizonyítja, hogy a modern kor látványvilágában egy ilyen igazi, sztori nélküli, vérbő akciójátéknak is van helye a palettán.
Május 22-én viszont a sztorié a főszerep: a Volition a Half Life nyomdokain haladva jelenteti meg a Red Faction-t, melynek nagy ásza a Geo-Mod motor, melyben tökéletesen szét lehet forgácsolni a környezetet, és ennek pozitív visszajelzései ismét újabb tapasztalatokkal gazdagítják az ipart. Október 22-e elhozza ismét a rettegést – az Alien versus Predator 2 immáron a Monolith fejlesztésében, a LithTech legfrissebb verziójával arat sikert. És november 19-e az igazi nagy feltámadás ünnepe, hiszen a jó Q3 motorral megtámasztva nyolc év elteltével visszatérhetünk a farkaskövi várba. A Return To Castle Wolfenstein mind szóló, mind többjátékos üzemmódjával hatalmas sikert arat.

Szinte észrevétlenül csúszunk át a 2002-es évbe, hiszen már januárban, hatalmas hype után újabb Q3 motoros, 2. világháborús FPS dübörög be látványosan. A Playstation nagy sikerű sorozata debütál PC-n, a Medal of Honor: Allied Assault szintén kiemelkedik az egyenértékű egy- és többjátékos üzemmóddal, és egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy a fejlődés csak az online közösség bevonásával lehet sikeres. És nincs vége a Q3 menetelésének. Az egykoron szebb napokat látott, ám az utóbbi években eltűnt LucasArts feltalálja a spanyolviaszt: felkérik a Ravent, hogy új Star Wars játékukat ők írják meg, így természetesen a Jedi Knight II: Jedi Outcast mélyén is Carmack csodagépe dolgozik – és arat újabb babérokat. Mondanom se kell: szólóban és MP módok-

ban egyaránt. Októberben aztán a Monolith is bejelentkezik, és nyilvánvalóvá teszi, hogy az újgenerációs LithTech motor is megállja a helyét a versenyben: a No One Lives Forever 2 folytatja elődje humorát, tartalmaz egy csipetnyi Deus Ex-es karakterfejlődést, jobban támaszkodik a lopakodós játékstílusra – azaz ebben is alaposan eltér a Q3-motoros vetélytársaitól –, és mindenképp alternatívát kínál a játékfejlesztőknek, hiszen sikere épp olyan egyértelmű, mint a többieké.

2003: A jelen – és a jövő

Elérkeztünk a jelen időhöz. Idén a legnagyobb hype nyilvánvalóan az új Unreal motor jegyében telt, hiszen a vele készült játékok igazán elképesztő látványvilággal dicsekedhettek. Először az Unreal Tournament 2003 jelent meg, majd őt követte az Unreal 2. És itt utalok vissza a cikkben korábban leírtakra: bármennyire szép is a játék, bármennyire jó a pályatervezés, csak nem tud kilépni önmaga árnyékából, és a hiányzó, pontosabban igen lapos sztori jószerint technikai demóvá minősíti vissza a játékot. Ez abból a szempontból mindenképp örvendetes, hogy a játékfejlesztők láthatják: hiába az audiovizuális orgazmus, ha nincs mögötte tartalom.

Sok fejlesztő úgy látja, hogy a megerősödött online közösséget külön kell kiszolgálni, azaz várható, hogy az Unreal-hoz hasonlóan különválnak egymástól a szóló- és többjátékos üzemmódok – előreláthatólag a Doom III is egy erős egyjátékos móddal jelentkezik, mellette az MP egy szimpla DM-et jelent majd, és ehhez fog megjelenni egy, főleg a többjátékos módra kihegyezett kiegészítő lemez. A Doom III valószínűleg minden idők legjobban várt FPS-e, köszönhetően elsősorban John Carmack személyének, a már ismert zsenialitásába vetett hitnek – no meg a kiszivárgott információknak és képeknek, sőt a kilopott alfa-demónak. Hatalmas utat járt be a videojáték-ipar, és ezen belül is az FPS stílus – döbbenetes belegondolni, hogy a Wolfenstein 3-D megjelenése óta mindössze 11 év telt el! A jövő már elkezdődött – csak vassal kell bírnunk…

]{redenc

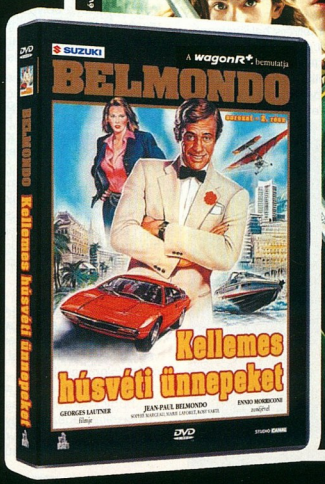
HALF-LIFE

A játék változatos, minőségi textúráival gyönyörű, végig izgalmas és fordulatos sztorijában jóval túllép vetélytársain, zenéjében, tökéletesen pozícionált hanghatásaiban kitűnő hangulatot teremt, talán a legnagyobb játékélményt kínálva az FPS-ek addigi történetében. És van még valami, amivel történelmet ír: a félelmetesen felprogramozott AI. A játékos minden lépésére élénken és okosan reagáló ellenségek megmutatják az utat a jövő felé. A Quake technológiának hála a HL korrekt többjátékos üzemmódot is kínál, és bár egyetlen DM árválkodik a kínálatban, ez nem véletlen, hiszen a háttérben már javában készült a Team Fortress Classic, mely modként jelent meg, és teljessé tette a játékélményt. Hogy a HL hibridmotorja mennyire támogatja ezt a fajta játékot, az majd 1999-ben derül ki, amikor megjelenik egy lelkes kis csapat modja, a Counter Strike, mely szintén kisebb forradalmat jelent a maga területén – ezzel az említett 2001/02-es számunkban foglalkoztunk részletesebben.

A DVD magazin legújabb száma már kapható

- A kismenő
- Aki bújt, aki nem
- Kincses bolygó
- Lenny Krawitz
- Zenei DVD-k

DVD-melléklet:
Jean-Paul Belmondo
Kellemes húsvéti ünnepeket
A teljes film magyar szinkronnal és felirattal, felújított verzióban



Ára: 2490 Ft

CHROME *interjú*

Nagy öröm, ha a készülő játékok közül valamelyik eredeti ötleteket is felvonultat, és ha ez megfelelő kidolgozottsággal párosul, akkor az maga a Kánaán. Az FPS-ekre ez még inkább igaz, kevés eredetiséget csempésznek a fejlesztők a különböző sorozatgyártásban készülő klónokba. A Techland egy kis lengyel stúdió, boszorkánykonyhájukban olyan játékok készültek eddig, mint a Speedway Grand Prix sorozat, a Crime Cities és az Extermination. Most két várva-várt játék fejlesztésén dolgoznak, az egyik egy nagyon ígéretesnek tűnő rally program, az Xpand Rally, a másik egy FPS, mely a Chrome címet kapta, és az eddigi képek, információk alapján rengeteg eredeti ötletet felvonultat. A cégről és a Chrome fejlesztéséről kérdeztük Bartek Paul-t, a program egyik tervezőjét.

– Mesélnél pár szóban a Techland-ről?
– A Techland 1991 óta létezik, de játékok fejlesztésébe csak öt éve fogtunk. Eleinte csak a lengyel piacra szántuk programjainkat, de később, például a Crime Cities fejlesztésekor már a nemzetközi színtér volt a cél. Azóta is ezt az irányt követjük, a Speedway Grand Prix sorozat, illetve a gyermekeknek készített Pet Soccer és Pet Racer már eleve így készült.

– Jelenleg hogy áll a Chrome fejlesztése? Hányan dolgoznak a programon?
– Lassan túl vagyunk a zárt béta fázison, a napokban megkezdődik a nyílt bétateszt is. Ez nagyon fontos a számunkra, a fejlesztés korai szakaszától kezdve vártuk a visszajelzéseket. Szeretnénk a lehető legjobb játékot kiadni a kezeink közül, a véleményeket és ötleteket figyelembe véve.

A programon 7 programozó, 4 tervező és 5 grafikus dolgozik.

– Miért döntöttetek úgy, hogy saját grafikus motort fejlesztetek ahelyett, hogy vásároltok egy meglévő, bejáratott motort?
– A fejlesztés eleve úgy indult, hogy kiterjedt, erdőkkel tarkított külső tereket akartunk készíteni, a futurisztikus épületeket és belső tereket ellensúlyozandó. Sok játékban vannak külső terek, de ezek általában kis tisztások két hegy vagy épület között, némi égbolttal díszítve. Ráadásul egy épületből kinézve teljesen más képet kapsz, mint amikor tényleg kinn vagy. A Chrome-ban a játékos hatalmas tereket járhat be, sűrű erdők mélyére hatolhat, mindezt úgy, hogy minden levél, fakéreg rendkívül részletes textúrákkal van ellátva. A következő pillanatban beugorhatunk egy űrsiklóba, és felemelkedve elrepülhetünk fák százai fölött, majd felemelkedve megnézhetjük az egészet madártávlatból. Mindez az innovatív algoritmusoknak köszönhető, amelynek eredményeképpen kiterjedt területeket tudunk megjeleníteni, számtalan objektummal ékesítve.

– A járműveknek lesz igazi szerepük a küldetések szempontjából, vagy ez csak egy plusz szolgáltatása a játéknak?
– A járművek használata több szempontból is elengedhetetlen lesz. Egyrészt a bolygók közti utazásnál fontos a használatuk, de lesznek küldetések, ahol a tűzerejük miatt kell mindenképpen használnunk őket.

– A játék grafikája tényleg nagyon impresszív. Milyen hardverre lesz szükség ahhoz, hogy a program döccenésmentesen fusson?
– A Chrome szépen fut majd egy 1 GHz-es gépen mondjuk egy Geforce2 kártyával. Ez szerintem nem annyira veszélyes, egy csomó program már eleve úgy készül, hogy a minimális követelménye 2 GHz körül van.

– Mennyire támogatjátok a modkészítőket? Lesz a program mellé csomagolva valamilyen editor, vagy a saját eszközeikkel kell majd dolgozzanak?
– A játék felépítését úgy alakítottuk, hogy könnyen lehessen módosításokat végezni, vagy egészen új modokat használni. A MOD-ok hasonlóképp működnek, mint a Half-Life, vagy az Unreal Tournament esetében. Még nem döntöttük el, hogy csatolunk-e módosításokhoz szükséges eszközöket a játékhoz, vagy csak majd később, esetleg letölthető formában.

– Mekkorák lesznek a bejárható területek?
– A területek nagysága változó, a térképek mérete néhány száz négyzetméter és néhány négyzetkilométer között váltakozik. Nem lesznek határvonalak, csak a természeti határok szabhatnak gátat a kóborlásnak.

– Mesélnél a helyszínekről? Az egész történet egy bolygón játszódik?
– A játékos jó pár bolygóra eljut a Valkyria rendszerben. Minden bolygót megpróbáltunk egyénivé varázsolni, és a természeti, időjárási körülmények is nagyon változatosak lesznek. Lesznek például esőerdők, sivatagok. Ennek megfelelően az időjárás is változatos lesz, eső, hó, vagy akár homokvihar is előfordulhat.

– Hányféle fegyvert tudunk egyszerre cipelni?
– A főszereplő hátizsákjában egy nagyobb fegyver, két kisebb – például pisztoly –, lőszerek, számtalan kütyü és egyéb kisebb eszköz lehet egyszerre. A felszerelést a játékos állítja össze. A megfelelő összeállítás nagyon fontos, a küldetés kimenetele is függhet ettől.

– Melyik a kedvenc fegyvered?
– A CAFS Assault Rifle, a sokoldalúsága miatt.

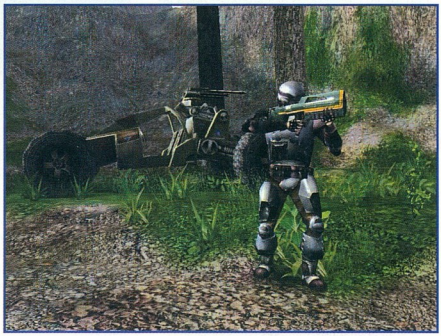
– Lesz többjátékos mód a játékban?
– Természetesen, Deathmatch mód ugyanúgy lesz, mint Team Battle mód, amiben inkább a taktikára fektetjük a hangsúlyt az esztelen gyilkolással szemben. Lesznek még egyéb módok is, de egyelőre csak ennyit árulhatok el. Rengeteg ötletünk van, amiből a legjobbakat szeretnénk felhasználni, ez főleg a bétateszt során dől el. Az biztos, hogy legalább 6 különböző mód és 16 pálya lesz a végleges játékban.

- Hány különböző ellenséggel találkozhatunk?
– Lesz rengeteg humanoid ellenfél, többek között katonák, ügynökök, zsoldosok, bűnözők. Nem is tudom mind felsorolni, számtalan sok különböző típusú lesz. Lesznek különböző robotok, masinák és járművek is. Lesznek a pályák kulcspontjain főellenségek is.

– Azt hallottuk, hogy az AI hasonló lesz a Halo-ban találhatóhoz.
– Nem, a Chrome sokkal inkább a taktikára épít, mint a Halo. Ebből kifolyólag az AI teljesen más. Azt szeretnénk elérni, hogy az ellenfelek reakciója a teljes mértékben a játékos viselkedésétől függjön. Ezért főleg a pontos észlelésre, gyors reakciókra helyeztük a hangsúlyt.

– Lesznek esetleg választható osztályok, karaktergenerálás?
– Nem, ilyesmit nem építettünk be, de a játékos valamilyen szinten mégis tudja a karakterét fejleszteni, hiszen ő választja ki a küldetés során felhasználható eszközöket, illetve implantátumokat építhet be. Ezt minden játékmódban megtehetjük, egyjátékos módban ugyanúgy, mint többjátékosban.

– Hogy működik az implantátumok használata a játékban? Az ellenfeleink is használhatnak implantokat?
– A történet előrehaladtával a játékos rengeteg implantátumot használhat, de vigyáznia kell ezekkel, mert nagy hatást gyakorolhatnak Logan idegrendszerére is. Az ellenfelekkel kapcsolatban csak annyit tudok mondani, hogy nem tudhatjuk biztosan, hogy beépítettek-e ilyen implantátumokat, de esetleg a viselkedésükből lehet majd erre következtetni.



– Milyen hatást lehet elérni az implantokkal? Tudnál mondani egy példát?
– Az egyik kedvencem a Reflex-Booster. Ez az implantátum felgyorsítja Logan reakcióit. Ilyenkor az ellenfeled mozgása lassabbá válik, míg a tied ugyanolyan gyors marad. Ez nagyon jól néz ki. Több ellenfél esetén nagyon hasznos tud lenni.

– Milyen hangszabványokat támogat a program?
– Aureal A3D-t és Direct Soundot, az utóbbi természetesen használja majd az EAX kiterjesztéseket.

– Milyen sorrendben jelennek majd meg a játék különböző verziói?
– A PC-s változat fog megjelenni elsőként. Később ültetjük majd át Xbox-ra. Ugyan a játékhoz nem kell egy modern erőgép, de a memória mérete még okozhat problémákat az Xbox verzió esetében.

– Várható publikus demó a játékból valamikor?
– Még a játék piacra dobása előtt tervezünk egy játszható demót.

– Köszönjük az interjút!

Uniq

GORKY ZERO: BEYOND HONOR

MÉG NINCS / METROPOLIS SOFTWARE / 2003 VÉGE
MÉG NINCS

Sokunk kedvenc hőse, Cole Sullivan végre visszatér a monitorunkra. A Gorky 17 elképesztően eltalált játék volt a maga idejében, sokan a mai napig szívesen játszanak vele. A folytatás története az első rész előtti időbe kalauzol minket, Sullivan egyik szupertitkos ukrajnai küldetésében vehetünk részt. A game a manapság igen divatos lopakodós stílusban készül, a játék nagy részében árnyéktól árnyékig kell észrevétlenül haladnunk, de természetesen jelentős tűzerő is a rendelkezésünkre áll, ha komolyra fordulnának a dolgok.

BATTLEFIELD COMMAND

CODEMASTERS / 1C / 2004 I. NEGYEDÉVE
WWW.CODEMASTERS.COM/BATTLEFIELDCOMMAND

Miután az IL2 Sturmovik meghódította a szimulátorrajongók szívét, a fejlesztők úgy gondolták, kár lenne kidobni a jó kis 3D motort. Ezért nekiálltak, hogy – kicsit megtuningolva ugyan, de – ezzel hajtsák meg új stratégiai játékukat, amiben ezúttal a nagy háborút a földön kell végigharcolnunk. Tankok, ágyúk, gyalogság és minden földi jó kerül parancsnokságunk alá (a tervek szerint több mint 100-féle lesz belőlük), mindez megspékelve RPG szintű tapasztalatgyűjtési, fejlődési és előléptetési lehetőségekkel. Ehhez igérnek még történelmi pontosságot és realizmust is.

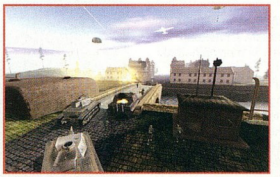
A grafikára panasz biztos nem lehet, reméljük a tartalom is legalább ilyen nagyszerű lesz. Jó lenne már valami RTS a Sudden Strike helyett...

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

ELECTRONIC ARTS / DIGITAL ILLUSIONS / -
WWW.BATTLEFIELD1942.EA.COM

A Battlefield 1942 második kiegészítőjében a készítők felvonultatják a Németek és a Szövetségesek titkos fegyverarzenáljait. 16 új jármű kerül a programba, köztük a Horton HO 229 'Flying Wing' repülő, a U.S. Sherman tank, a T-34 Calliope rakétavető, a U.S.Goblin sugárhajtású repülő. A nyolc új kampány – köztük az igen jól hangzó The Eagle's Nest, vagy a Hitler's Hideaway – során használhatunk majd többek között Remington Auto 5 sörétes puskát és Mauser K98 gránátvetőt is. Kapunk új egységeket is, feltűnik a Brit Kommandós Osztag és a Német Elit Osztag.

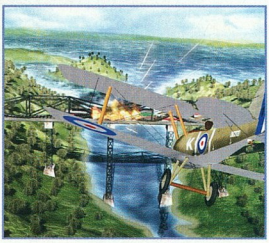
Kipróbálhatjuk a német Jetpack prototípusát, tehát most már mindenféle jármű nélkül is képesek leszünk repülni. A kiegészítő futtatásához szükség lesz az eredeti játékra is.



ACES WWI

CITY INTERACTIVE / CITY INTERACTIVE / -
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM/ACES.HTML

Aces WWI a munkacíme egy nagyon ígéretes lengyel szimulátornak. A játék tartalmaz kalandelemeket is, feladatoknak közötti lesznek légi harcok, bombázások, de felderítő repülések is. A játék során különböző képességeink folyamatosan fejlődnek, ez sokat segíthet, amikor egyik pályáról másikra lépve



jóval bonyolultabb feladatokat kapunk. A fejlesztők kidolgozott sérülésrendszert ígérnek, a repülőnk legkülönbözőbb alkatrészei törnek majd le a csaták – vagy elrontott leszállások – során. Látványos grafikai elemeket csempésznek be a programba, melynek során több mint 30 repülőt kipróbálhatunk.

ANOTHER WAR 2

MÉG NINCS / MIRAGE INTERACTIVE / -
WWW.MIRAGI.COM

Még egy háború, 2. Nem túl fantáziadús cím (már az előde sem volt az), főleg annak ismeretében, hogy ezúttal sem egy új kataklizmáról, csak a jó öreg II. világháborúról van szó. Az első rész ígéretes RPG-nek bizonyult, ennek folytatása szintén a nácik által megszállt Európában játszódik. A történetről egyelőre keveset tudni (screenshot-

ból annál több van), de annyi bizonyos, hogy az első részhez hasonlóan ezúttal is számos rejtett/kevésbé rejtett utalással találkozhatunk. (Háborús klasszikusokból: 22-es csapdája, Piszkos tizenkettő, stb.) Planescape – Torment, Fallout rajongóknak erősen ajánlott.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

CENEGA / PLASTIC REALITY TECHNOLOGY / 2003. JÚNIUS 27.
WWW.KOREAFORGOTTENCONFLICT.COM

„Esik. Éhes és fáradt vagy, átázott a ruhád, és még be is vagy rezelve". Így indul a Korea: Forgotten Conflict reklámszövege. A játékban egy 5 fős elitalakulat parancsnokát alakítjuk, amelyben rajtunk kívül egy orvos, egy mesterlövész, egy felderítő és egy utász található. A feladat változatos: szabotázs, hadifoglyok kiszabadítása, magas rangú ellenségek foglyul ejtése.

Hmmm, nem ismerős ez valahonnan? Segítek: Commandos. A fejlesztők sem titkolják, hogy ez az iskolateremtő játék adta az ihletet, és ezt szeretnék überelni. Majd kiderül, hogy a teljes 3D-s megjelenítés, a szinte totálisan interaktív környezet – amelyet valós koreai helyszínekről mintáztak – és a 15 küldetés vajon elegendő lesz-e a sikerhez...

ARCTURUS

MÉG NICSEN / BLUE INCA STUDIOS / -
WWW.BLUEINCA.CO.UK/HOME.HTM

A 2000-ben alapított Blue Inca Studios első játéka valósidejű stratégiát és akcióelemeket próbál meg ötvözni. A történet szerint Arcturus távoli világában két idegen faj küzd a hatalomért, és ehhez minden eszközt felhasznál. A játék két szinten zajlik majd, az egyik oldalra állva a faj vezéreként feladatunk a világunk felvirágoztatása, fejlesztések, hódí-

tások. Másrészt a játékosnak a faj leghíresebb harcosának bőrébe is be kell bújnia, és a legkülönfélébb – főleg repülő – járművek segítségével a csatákban aktívan részt venni. A csatákban használhatunk majd belső és külső nézeteket is egyaránt.

EXARCH

NCSOFT / REALM INTERACTIVE, LLC / -
WWW.EXARCHONLINE.COM

A sci-firől általában száguldozó űrhajók és lézernyalábok jutnak az átlagember eszébe – ha a műfaj szerelmese, akkor esetleg tudományosabb dolgok, de nem gyakori asszociáció a kard és páncél. Az MMORPG-k díszes táborát gyarapító Exarch sok ezer év múlva, egy távoli univerzumban játszódik, az ottani Birodalom összeomlása után közvetlenül, maga az exarch pedig egy kifejezés az egyes tartományokat uraló kormányzókra. A promószöveg szerint a játékos „egy epikus küzdelemben vesz részt, mely eldönti az

összes élőlény sorsát", és akármerre is megyünk majd, mindenhol küldetésekre bukkanhatunk. A világ vesztére a „kard és varázslat" jellegből adódóan élőhalottak, sárkányok törnek, rajtuk kívül képbe kerülnek a posztapokaliptikus filmek megbízható riogató-századai is, a csúnya, roszszindulatú, „dobod el!" mutánsok, no meg az olajat izzadó, csavarhúzó-mágusok számára ideális célpontot kínáló robotok is. Mindez a korábban a Marvelnél dolgozó Joe Madureira képi világában, aki a népszerű X-Men, Battle Chasers képregények vizuális megszólalásáért is felelős (volt).

APRÓSÁGOK

■ A Terminal Reality grafikusokat keres, akik a következő munkájuk során erősítené a csapatot. Mint kiderült, az Activision megkereste őket egy szerződés tervezettel, hogy felkérje őket – a még meg sem jelent – BloodRayne folytatásának megírására.

■ Az Enter the Matrix már a nyakunkon van, napról napra érkeznek a friss hírek a várva-várt játékkal kapcsolatban. A legfrissebb bejelentés szerint a játék a Wing Commander trónjára tör, ugyanis 6 CD-n terpeszkedik majd. Szóba került, hogy esetleg DVD-re pakolják föl a drágát, de aztán letettek róla, marad a jó öreg CD cserélgetés.

■ A Pivotal Games a hivatalos lapján bejelentette, megkezdték a Conflict: Desert Storm második részének fejlesztését. Az elődhöz hasonlóan az Öböl-háborúban kell helyt állnunk, rengeteg új küldetés során. Ha minden jól meg, 2003. szeptemberében már ki is próbálhatjuk.

■ A Microsoft a játékosok kedvében próbál járni, az szabadon letölthető Impossible Creatures kiegészítő mellett kiadnak egy ingyenes Age of Mythology küldetést is, The Golden Gift: A Dwarven Tale címmel. Az egész nem több mint 10 MB, letölthető az AOM hivatalos oldaláról.

■ Az Nvidia és az Electronic Arts stratégiai egyezséget kötött, a jövőben minden EA játék elején megtalálják az 'Nvidia: The Way it's Meant to be Played' szlogent. Természetesen az egyezség nem merül ki ebben, a fejlesztők a játékokat Nvidia alapú effektekkel szórják tele ezen túl.

■ Sean P.Diddy Combs – korábban Puff Daddy, aki Notorius BIG farvizein beevezett a világhírnévbe, egyszerű repperből szép lassan multimilliomos producer – étteremlánc - ruházati cégvezető- istenséggé nőtte ki magát. Mivel ez sem volt elég neki, most készül egy nevével fémjelzett játék, amiben a feladatunk pont az előbb említett státusz elérése lesz.

■ A Duality-t készítő koreai Phantagram orrára koppintott az Infogrames, és hogy nem tetszésének további nyomatékot is adjon, a készülő Total Annihilation 2 fejlesztését is kivette a kezükből. Jelen pillanatban csak annyit tudni, hogy egy Infogrames érdekeltségű kisebb céget biztak meg a munkálatokkal.

FACE OF MANKIND

MÉG NINCS / DUPLEX SYSTEMS / -
WWW.FACEOFMANKIND.COM

Újabb MMORPG, ez is sci-fi, a manapság igen divatos 24. században, amikor is a túlnépesedés miatt az ember a Földön kívül keres új hazákat – ahol persze otromba idegenek várják őket és rozzant űrhajóikat.
A játék különben eléggé Freelancer-utánérzésnek tűnik, amikor olyan mozzanatokat tartanak a készítők fontosnak, mint hogy „10 szervezethez csatlakozhatunk", a „jövőbeli New York-ban és Tokióban mászkálhatunk", stb. Mindenesetre a grafikára csak a nagyon finnyásoknak lehet panasza, a LithTech engine ui. feltehetően bőven elegendő a leg-

többek igényeinek kielégítésére, a külső és a belső terek ábrázolására, úgy a jövőbeli Földön, mint a távoli, sajátos hangulatokkal bíró Epsilon Eridani, Antares kolóniákon. Amit a német fejlesztők még hangsúlyoztak, az a globális történet alakítása, ami ránk, játékosokra hárul, kiemelendő, hogy egyes tetteink szokatlanul nagy szerepet játszhatnak a fő események alakulásában, így nem lesz tanácsos ad hoc alapon pl. civilekre támadni.

NORTHLAND

GMX MEDIA / FUNATICS / 2003 JÚLIUS 11.
WWW.GMXMEDIA.NET/NORTHLAND

Az új rész ott folytatódik, ahol az előző befejeződött. Miután a 4 hős megmentette a világot, és véget ért a nagy ünneplés, mindenki visszatért otthonába. Teltek-múltak a dolgos hétköznapok, míg egy nap ismét riasztó hírek érkeztek egy távoli földről, ahol furcsa kígyólények jelentek meg. Hőseink ismét útra kelnek, és ezzel elkezdődik az új kaland, amelynek a hátterében Loki, a ravasz és kaotikus isten áll. Az ezután következő, remélhetőleg izgalmas történet – melyben betekintést nyerhetünk az északi istenek közti rivalizálásba – egy 8 részes, 3 nehézségi fokozatban játszható küldetéssorozatban bontakozik ki, amely rengeteg alfeladatot is tartalmaz. A játék grafikáján sokat csiszoltak, speciális effektek tömkelege (időjárás, szellemek, varázslatok) próbálja majd látványossá tenni a történetet.

PRINCE OF PERSIA SANDS OF TIME

UBI SOFT / UBI SOFT / 2003. NOVEMBER 28.
MÉG NINCS

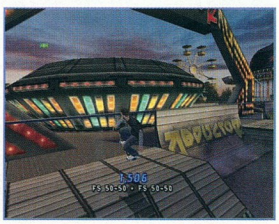
Vegyünk egy jól bejáratott nevet, az már félsiker. Ha a kivitelezéssel sincs gond, akkor a siker garantált. Erre gondolhatott a Ubi Soft, amikor megbízta a montreali stúdiót – akik a Splinter Cell-t készítették – egy új Prince of Persia játék elkészítésével. Egy álnok vezír mágikus tőre segítségével szélnek ereszti az idő homokját a Maharadzsa palotájában, ezzel káoszt teremtve. A játékban az a feladatunk, hogy a Herceg bőrébe bújjunk, és visszaszerezzük az idő homokját, és így visszaállítsuk a békét a birodalomban.

TONY HAWK PRO SKATER 4

MÉG NINCS / BEENOX / -
WWW.ASPYR.COM/MINI-SITES/THPS4/

Tony Hawk Amerikában szinte már hősnek számít, egyike a legismertebb sportolóknak. Elsők között vált profivá a gördeszkások között, megnyert számtalan versenyt, egymás után kötötte a szerződéseket a cégekkel. Rengeteg bemutatót tartott, játszott filmekben, és a nevével fémjelzett számítógépes sorozat immár négytagúvá duzzadt. A kon-

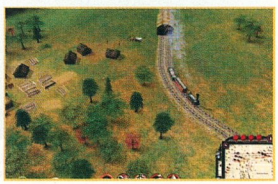
zolos sikerek után a játék végre elkészül PC-re is. Tony Hawk-on kívül 13 híres deszkás bőrébe bújhatunk, hogy nyaktörő mutatványokat mutassunk be. A készítők szerint ez lesz az eddigi legszebb, legkomplexebb gördeszkás játék, ami valaha is elkészült. A képek alapján erre minden esély megvan.



RAILROAD PIONEER

JOWOOD / KRITZELKRATZ 3000 / -
WWW.JOWOOD.COM

Alig jelentették be a Railroad Giant: The Pioneer című játékot, máris átkeresztelték Railroad Pioneer-re. Eddig mindössze néhány kép jelent meg róla, amelyek alapján – legalábbis kinézetre – kísértetiesen hasonlít a tavaly megjelent, igencsak mérsékelt sikert



arató Far Westre. Sajnos ezen kívül egyelőre mást nem lehet tudni róla, úgyhogy lehet még reménykedni abban, hogy valami jó kis manager/stratégia kerekedik ki belőle.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

MICROSOFT / ENSEMBLE STUDIOS / 2003 IV. NEGYEDÉV
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/AGEOFMYTHOLOGY/TITANS.ASP

Az új kiegészítő egy negyedik kultúrát, az atlantisziakat dobja be a játékba, akik a titánokat hívhatják segítségül, sőt, közönséges egységekből is kinevelhetnek hősöket. 12 új isteni erő, valamint 18 hagyományos és 10 misztikus egység is bemutatásra kerül, melyeket egy extra kampányban és 12 önálló küldetésben próbálhatunk ki, már ha nincs lehetőségünk a neten játszani, hiszen az újdonságok a hivatalos online játékokba is bekerülnek.

FINAL FANTASY XI

Még nincs / Squaresoft / 2003. vége
www.square-enix.co.uk

A Final Fantasy szinte külön kategóriává lépett elő az évek folyamán. A hatalmas belső piaccal bíró Japán megengedheti magának, hogy saját legendái legyenek, ezek közül a legnagyobbak pedig rendre meghódítják a világot. A FF XI a sorozat online („MMORPG") változata, és 2002-ben már kapható volt PS2-re, és idén PC-re is megvásárolható lesz (gyaníthatóan karácsony tájékán). A készítők szerint igazán Geforce FX-en van elemében a program, és e színvonalhoz mérhető mennyiségű, kb. 400.000 játékost várnak szeretettel a szervereken. A PS2-es változat legnagyobb hátulütője a japán nyelv volt – elég kiábrándító úgy társalogni, hogy semmit nem ért belőle az ember –, a nemzetközi premier után ez persze megoldódik, kérdés, hogy méltó ellenfele tude lenni a FF XI az EverQuestnek, Camelotnak, Anarchy Online-nak. Illetve hogy idehaza mi mennyit érzünk majd ebből...

AXLE RAGE

MÉG NINCS / AKELLA / -
WWW.AXLERAGE.COM

Az orosz Akella nemrég bejelentette, hogy a GTA nyomdokain haladva egy új, motoros-verekedős játékot készítésébe kezdtek. Axle Rage a főszereplő beceneve, aki a 'No Dice' nevű motoros banda tagja. A játék helyszíne Nailsdale, egy tengerparti megapolisz, melynek utcáin egymást érik a bandaháborúk, leszámolások. Itt nincsen kormányzó vagy polgármester, a pénz, az erőszak és a drog a mindenható úr. Két politikai csoportosulás próbálja meg átvenni az uralmat a város felett, és ezért mindenre képesek. Axle Rage ennek a hatalmi harcnak a közepébe csöppen. A program PC-n és PS2-n jelenik majd meg.

APRÓSÁGOK

■ A Medal of Honor kifogyhatatlan kincsesbányának tűnik, a Call of Duty mellett újabb kiegészítő készül, Breakthrough címen. Az amerikai hadsereg egyik őrmesterének, John Baker-nek a bőrébe bújva újra megtapasztalhatjuk a második világháború poklát. Új többjátékos módot is kitalálták a készítők, ami Liberation Mode névre hallgat. Itt a túszul ejtett bajtársainkat kell kiszabadítanunk.

■ Az Ubi Soft jövőben elkészülő játékainak listáján megjelent két érdekes cím, egyelőre nem lehet tudni, hogy folytatásról van szó, vagy kiegészítőről, és még azt sem, hogy a játékok melyik platformon jelennek majd meg. Mindenesetre alig hiszem, hogy lenne valaki, akit nem csigáz fel a Splinter Cell: Shadow Strike, és a Ghost Recon 2 cím.

■ Az Amerikaiak megint jól jártak, készül ugyanis egy MMORPG, Guild Wars (Céhek háborúja) címen, amit a nagy vízen túl élők ingyen játszhatnak, mi szegény európai rokonok csak súlyos dollárokért. Játszhatunk csapatban, vagy magányos harcosként is, de részt vehetünk a céhek közötti csatározásokban is. A játék fejlesztői között van több ex-Blizzard fejlesztő, akik részt vettek a Warcraft, a Starcraft és a Battle.net fejlesztésében.

■ A Gothic II Németországban, Svájcban és Ausztriában nagy sikert aratott, rengeteg díjat nyert, de az angol nyelvű változat csak nem akart megjelenni. Mint kiderült, a kiadók közti huzavona miatt kellett ennyit várnunk, de az akadály végre elhárult, a Jowood végre aláírta a szerződést az Infogrames-el. Azt még nem tudni, hogy pontosan mikor próbálhatjuk ki végre a játékot, de a legfontosabb lépés végre megtörtént.

■ Az E3 körül már nagy a mozgolódás, a cégek sorra jelentik be a bemutatandó címeket. Van köztük egy-két érdekes név, illetve egy-két elképesztő bejelentés is. Carmack ígérete ellenére mégis ott lesz Doom3 a kiállított játékok között. Újabb Tom Clancy játékot csodálhat meg a közönség, a címe: Rainbow Six 3: Athena Sword. A legfontosabb hír, Gordon Freeman kicsit borostásan, de újra belopja magát a monitorunkra, illetve a szívünkbe. Kétszóval: készül a Half-Life 2! Annyit lehet csak tudni, hogy a pajszernek nagy jelentősége lesz a játékban, és hogy teljesen új grafikus motort fog használni.

THE LORD OF THE CREATURES

MÉG NINCS / ARVIRAGO / -
WWW.ARVIRAGO.COM

Egy újabb, még nagyon kezdeti stádiumban járó játék, aminek persze sosem korai elkezdeni a reklámozását, így most mi is megemlítjük a „Teremtmények Ura" című fantasy remeket. Amit a hivatalos anyagokból tudni, az legfeljebb annyit enged megismerni a háttérből, hogy mindenféle torz (szerintük: egyedi) lényeket irányítgathatunk, ezek segítségével konfrontálódva az „univerzum kihívásaival", illetve ha ezt meguntuk, akkor multiplayerben a többiek hasonlóan kedves lényeit csapkodhatjuk lefele jól. No és persze mindezt az alábbi, 3D-s grafikai csodákkal prezentálva (aki nem bírja a vér látványát, forduljon el): volumetrikus árnyékok, bump mapping, antialiasing, vertex és pixel shader, stb. Jaj nekem...

NITRO FAMILY

- / DELPHIEYE INC. / 2003 IV. NEGYEDÉV
MÉG NINCS

A Quake és Unreal motoros játékok után üdítő színfolt ez a Serious Sam grafikai motorját használó játék. A koreai készítők szerint a játékuk egy új stílust, a Hardcore First Person Combat-ot képviseli. A játék megvalósítását a B filmek világához hasonlítják, levegőben repkedve lőhetjük az ellent, akár két fegyverrel a kezünkben is. Az elődhöz hasonlóan sok akcióra – és semmi agymunkára – számíthatunk.

WARLORDS IV - HEROES OF ETHERIA

UBI SOFT / INFINITE INTERACTIVE / 2003. NOVEMBER 25.
WARLORDS4.UBI.COM

Etheria világában újból kitört a háború, s a régi ellenségek mellett az élőhalott seregek is visszatértek. Ez az alapja a Warlords sorozat újabb epizódjának, mely a szerepjátékok és a körökre osztott stratégiák kedvelőinek népes táborát célozza meg. A játék középpontjában ugyanis egyetlen főhős áll, aki kulcsfontosságú szerepet játszik mind a gazdaságban (az erőforrás-gyűjtögetést azért igyekeznek automatizálni), mind az elmaradhatatlan csaták közben. A Warlords Battlecry II-ben már debütált motorral hajtott játékban újdonságként jelenik meg a dinamikus egyjátékos küldetéssorozat, amelyben a történet menetét akár diplomáciai eszközökkel is befolyásolhatjuk. Etheria világában 10 faj szemszögéből játszhatunk, és a tervek szerint az AI rendesen meg fogja izzasztani a tisztelt játékosokat – reméljük, ez nem azt jelenti, hogy a gép pofátlanul fog csalni.

IC: INSECT INVASION

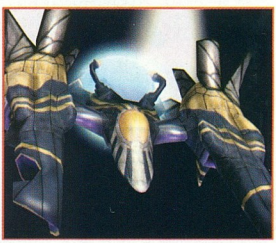
MICROSOFT / RELIC ENT. / 2003 TAVASZ
WWW.IMPOSSIBLECREATURES.COM

A Relic Entertainment bejelentette, hogy elkészült az Impossible Creatures első kiegészítőjével. A tavasz folyamán érkező kiegészítőben 15 új lényt – a címhez illően természetesen bogarakat – találunk. 9 új képességgel bővül a repertoár, így újabb stratégiai és taktikai lehetőségekkel bővítve a játékot. Az új többjátékos pályák mellé ráadásul kibővített mod készítő csomagot, és új tömörítőt is csomagolnak a srácok. Ráadásul mindez nagyon dicséretes módon ingyen letölthető lesz!

HILL PROJECT

MÉG NINCS / GAMING SIDE / -
WWW.GAMING-SIDE.COM/HILL.PHP

A francia Gaming Side igen érdekes történetet talált ki a 3D lövöldözős akciójátékához. Egy vírus miatt a föld lakosságát – amennyit lehetett – a holdra menekítették. A tudósok feltalálnak egy ellenszerumot, mely ellenállóvá teszi a szervezetet a vírussal szemben. Ezt felhasználva munkásokat küldenek a földre, hogy a fontos ásványokat, fémeket bányászszanak. Kiderül, hogy a szérumnak van egy végzetes mellékhatása, a visszaküldött munkások néhány héten belül meghalnak.



A főszereplő Wolfgang egy csempészpilóta, az űrhajójával folyamatosan mindenféle kényes szituációkba keveredik. A bőrébe bújva az lesz a feladatunk, hogy ezeket a kínos szituációkat megoldjuk, főleg az űrhajónk tűzerejét kihasználva. A játék során folyamatosan fejlődnek a fegyvereink, és ha mentés nélkül végigviszünk egy pályát, akkor további bónuszokhoz juthatunk.

AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

CDV / GSC / 2003. MÁJUS 30.
WWW.AMERICANCONQUEST.COM

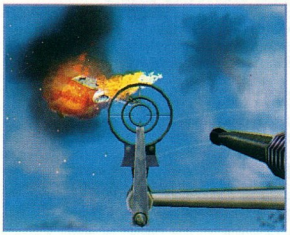
Addig üsd a vasat, amíg meleg – biztos, hogy a GSC-s fiúk megfogadták ezt a tanácsot. Még szinte ki sem hűlt az American Conquest, máris nyakunkon a kiegészítő! Az ígéretek szerint lesz újszerű csatarendszer, kapunk 5 új nemzetet, 50 új egységet, 8 extra kampányt 25 küldetéssel, valamint egy rakat single- és multiplayer pályát. A hab a tortán, hogy a tervek szerint a kiegészítőhöz még csak az eredeti játékot sem kell birtokolnunk, mert menni fog anélkül is. Úgy látszik, vannak még olyanok, akik nem csak a pénzre utaznak!

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

ACTIVISION / TOTALLY GAMES / -
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/NORMANDY/

Lawrence Holland, a Star Wars: X-Wing, Star Wars: Tie Fighter és a Secret Weapons of the Luftwaffe készítője egy évvel ezelőtt új program készítésébe kezdett. A Lucas Arts most végre bejelentette, hogy a program a Secret Weapons Over Normandy címet kapta, és hogy egy második világháborús szimulátorról van szó.

A játékban történelmi csatákban vehetünk részt, kipróbálhatunk több mint húszféle repülőgépet. A képek alapján egyelőre csalódásnak tűnik a játék, a grafikája évekkel ezelőtti színvonalat üt csak meg. Reménykedjünk, hogy a PC verzió végül sokkal kidolgozottabb grafikával kerül a boltokba.



LORDS OF EVERQUEST

UBI SOFT / RAPID EYE ENTERTAINMENT / -
WWW.LORDSOFEVERQUEST.COM

Az EverQuest – az egyik legnagyobb MMORPG – sikerét kihasználva a Sony most megpróbál betörni az RTS piacra is. A Rapid Eye Entertainment eddig titokban dolgozott a programon, hogy a játék bejelentésekor rögtön képekkel és rengeteg infóval káprázthassa el az arra érdemes nagyérdeműt. A játékban Norrath 16 lordja közül egyet ki kell választanunk, akinek segítségével aztán a 36 egyjátékos küldetés során mágikus relikviák után kell kutatnunk, illetve meg kell védenünk a világunkat ősi és új ellenségektől.

A hősök és az összes egység folyamatosan fejlődik a játék során, és a hagyományosnak mondható harci eszközök mellett 125 különféle varázslat is a rendelkezésünkre áll majd.

APRÓSÁGOK

Pár cím az idei E3 termésből:

3DO
Four Horsemen of the Apocalypse
Activision
Doom III
Bethesda Softworks
Pirates of the Caribbean
Bioware
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Neverwinter Nights: XP2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Blizzard Entertainment
Warcraft III: The Frozen Throne
World of Warcraft
CDV
Breed
Codename Panzers
Codemasters
Battlefield Command
American Idol
Operations Flashpoint 2
Delphieye, Inc.
Nitro Family
Eidos
Deus Ex: Invisible War
Electronic Arts
Freedom: Soldiers of Liberty
Madden NFL 2004
Mace Griffin Bounty Hunter
Funcom
The Longest Journey II
Gaming Side
HILL Project
LucasArts
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Secret Weapons Over Normandy
Microids
Syberia II
Microsoft
Flight Simulator 2004: A Century of Flight
Age of Mythology: The Titans
Halo
NCSoft
City of Heroes
Exarch
Lineage II
Russobit-M
Kreed
Xenus
Sony
Lords of Everquest
Square
Final Fantasy X-2
Strategy First
Etherlords II
Ubi Soft
Prince of Persia: The Sands of Time
XIII
Uru: Ages Beyond MYST
Beyond Good and Evil
Crouching Tiger, Hidden Dragon
Tom Clancy's Rainbow Six 3 Athena Sword
Warlords IV: Heroes of Etheria
Vivendi Universal
Half-Life 2
Counterstrike: Condition Zero
Lords of the Realm 3
Men of Valor: Vietnam
LOTR: War of the Ring

30 **AQUANOX 2: RELEVATION**
Újabb kalandok várnak ránk a tenger mélyén, ha lehet, az előző résznél is izgalmasabb, és szebb tálalásban.

AKCIÓ

A kiemelt témához kapcsolódva begyűjtöttük a legfrissebb FPS-eket, több exkluzív, megjelenés előtt álló játékot is találhattok az akció rovatunkban.

TARTALOM

21 JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Hirtelen jött a Jedi Knight folytatása, de gyorsan utána jártunk, mire is számíthatunk a következő rész kapcsán.

22 CHROME
A lengyel Techland játéka folyamatosan elsők között van a legjobban várt játékok listáján.

26 STAR TREK: ELITE FORCE II
A Star Trek: Elite Force talán az egyik legsikerültebb Star Trek játék volt, a folytatása is nagyon jónak ígérkezik.

30 AQUANOX 2: RELEVATION
Az Aquanox annak idején nagyon megdolgoztatta a videokártyáinkat, most itt a folytatás, még szebb grafikával.

32 X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE
Nyakunkon van az új X-men film bemutatója, a Farkas a vászon mellett megkezdi bosszúhadjáratát a monitorjainkon is.

34 METAL GEAR SOLID 2
A konzolos világ talán legsikeresebb játékát végre portolták, annyit elárulhatunk, a PC verzió is kötelező darab.

36 INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
Indy előző kalandja hagyott némi kívánnivalót maga után, az új rész szerencsére már sokkal élvezetesebb lett.

38 RED FACTION 2
Az első rész különlegessége - falak szétlövése – megmaradt, kíváncsiak voltunk, került-e a folytatásba valami plusz ezen kívül.

40 WILL ROCK
Sokan nem szeretnek gondolkodni, miután leültek a számítógép elé. Nekik készült a Serious Sam, és most a Will Rock is.

42 VIETCONG VS. LINE OF SIGHT: VIETNAM
A második világháborús FPS-ek dömpingje után itt az újabb divathullám.

46 POSTAL 2
Postal Dude újra támadásra kész, brutálisabb, mint valaha.

ELŐREJELZÉS

Grand Theft Auto: Vice City	2003/05	Take 2 Interactive
BloodRayne	2003/05	Vivendi
Cold Zero	2003/05	JoWooD
PlanetSide	2003/05	Ubi Soft
Enter The Matrix	2003/05	Infogrames
Tomb Raider: Angel of Darkness	2003/05	Eidos Interactive
Breed	2003/05	CDV
Chaser	2003/06	Jowood
The Hulk	2003/06	Vivendi
Starsky and Hutch	2003/06	Empire Interactive

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Return to C. Wolfenstein	Activision
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. Splinter Cell	Infogrames
8. Mafia	Take 2 Interactive
9. Hitman 2	EIDOS Interactive
10. Bf 1942: Road to Rome	Electronic Arts

ACTIVISION - LUCAS ARTS
RAVEN SOFTWARE
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/JEDIACADEMY
A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT

JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY

Amikor a LucasArts régi dicsősége néhány, főleg a Star Wars univerzumra épülő – fogalmazzunk finoman: nem túl szerencsés – játékkal kezdett megkopni, az egykor szebb napokat látott amerikai cég nagy ötlettel állt elő: az új SW FPS, a Jedi Knight II elkészítésére saját próbálkozások helyett felbérelnek egy olyan fejlesztőcsapatot, aki már bizonyított a műfajban. A Raven jött, kódolt és győzött, és a LucasArts talpra állt. A folytatás sem várat magára sokáig.

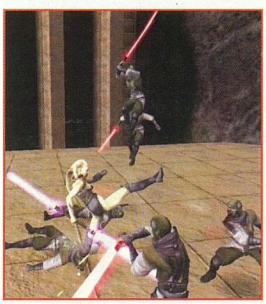
Az új Jedi Knight játék érdekes a maga nemében, hiszen tulajdonképpen nem folytatása az előzőeknek, de ez érthető és jogos is, hiszen Kyle Katarn a JK2 végén igazi Jedi lovaggá vált – épp ezért valami újat kellett kitalálni. A megoldás izgalmas és valóban újszerű: a Yavin 4 bolygón Luke Skywalker megnyitja Jedi Akadémiáját, amelyben híres mesterek, többek között maga Kyle Katarn oktatja az új nemzedéket. Erre intézmény tanulóivá válva kell elsajátítanunk a tudást, megtalálni magunkban az Erőt, és megtanulni ennek használatát, egyre keményebb feladatokban és küldetésekben bizonyítani rátermettségünket, hogy a végén valódi Jedi lovaggá válhassunk, beteljesítve sorsunkat, méltón mestereinkhez. Saját magunk készíthetjük el hősünket, arcot, ruhát, fizikai jellemzőket, nemet és fajt választva (egyelőre ebből kettőt árultak el a fejlesztők: ember és Twi'lek). Létrehozhatjuk saját fénykardunkat, mind a markolatot, mind a fény színét megválasztva, sőt akár Darth Maul duplapengés kardját is kipróbálhatjuk. A játék maga nyílt menetű lesz, azaz különféle küldetéseket kapunk, de ezek közben szabadon tevékenykedhetünk, megküzdve olyan szörnyekkel, mint a Rancor, vagy épp sötét Jedi lovagokkal csatázva.

Ehhez új és továbbfejlesztett Erőket kapunk, sőt ezeket kombinálhatjuk is, így mind az Erő használatakor, mind a szintén tökéletesített kardmozdulatokkal különféle kombókat csalogathatunk elő, ami igen finom és látványos küzdelmeket ígér. A fejlesztők ígérete szerint új fegyvereket is kapunk, és vezethetünk járműveket is, mindezek mibenléte azonban egyelőre hétpecsétes titok, mint ahogy az is, hogy az SW mozikból mely sztárokat sikerült megnyerni, hogy hangjukat kölcsönözzék a játékhoz (gondolom, Mark Hamill fent van a listán…).

Talán meglepő, hogy a játék motorja még mindig a jó öreg Quake III erőmű, de hát ez a korát megelőző csoda már bizonyította időtállóságát és képességeit. A Raven programozói azonban alaposan belenyúltak a szerkezetbe. Természetesen benne maradt a csapat saját modellező és animációs alrendszere, a GHOUL 2, mely már az előző részben is sikeresen szerepelt, most azonban ez is alapos fejlesztésen ment át. Begyúrták a Soldier of Fortune 2-ben debütált Ariochne tájgeneráló és -kezelő rendszert, mely nagy és látványos környezetekről gondoskodik majd, valamint a szintén házi fejlesztésű, és ugyancsak felpolírozott ICARUS scriptrendszert is. Mindezeket úgy, hogy „sokkal barátságosabb legyen a mod közösség számára", azaz megteremtve ismét a lehetőséget az erre fogékony kreatív játékosok saját verzióinak, küldetéseiknek és módosításaiknak elkészítésére, sőt a fejlesztők szerint a JK3 jó pár újdonsága épp a visszajelzések alapján került be a játékba. Szintén elhangzott, hogy minden egyes küldetés során új helyszínekkel, témákkal, stílusokkal találkozunk majd, tehát igen változatos és látványos játékra készülhetünk fel. A kb. 30 órányi játékot ígérő szólómisszió mellett természetesen egy komplett többjátékos üzemmódot is kapunk, ahol saját feltápolt tanítványunkat kipróbálhatjuk az akadémia más jelöltjei és a rossz oldal sötét erői ellen egyaránt.

Nem hiszem, hogy a játékot a fentiek után nagyon ajánlgatni kellene, főleg azoknak, akik hozzám hasonlóan szeretik a Star Wars univerzumot és/vagy a JK2-t. A Raven megbízható csapat, és mivel szemmel láthatóan figyelnek a játékosokra, biztos, hogy újabb kötelező darabbal bővül a sorozat. Remélem, nem banális a záró mondat, de jobbat úgysem tudnék kitalálni: az Erő legyen velük – és velünk!

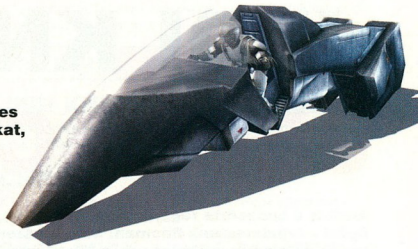
]{redenc

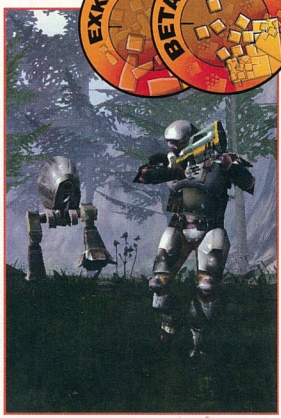


Hé az előző részben még nem volt rugdosódás!

STRATEGY FIRST
TECHLAND
WWW.CHROMETHEGAME.COM
A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT

CHROME





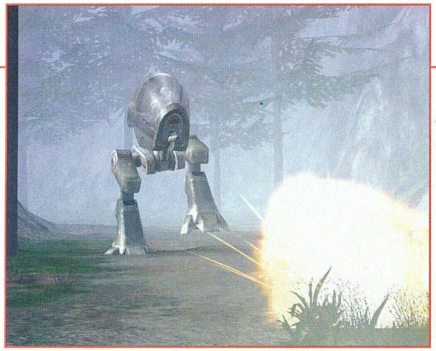
Csöndben mögé osonok, és jól meglepem!

Aki gyakran olvasgatja az internetes újságokat vagy nagyobb híroldalakat, az már bizonyára találkozott a Chrome névvel. Számos érdekes – és postai levelezőlapra is illő – kép jelent már meg a játékból. Azonban magáról a játékélményről, vagy apróbb részletekről nem szólnak az ismertetők. Szerencsére a Techland volt olyan kedves, és rendelkezésünkre bocsátotta a stratégiai elemeket is tartalmazó elsőszemélyű nézetet megvalósító futurisztikus akciójátékának egy kisebb béta változatát. Ez a változat három pályát, mégpedig az első három pályát tartalmazza. Így lehetőségünk nyílott arra, hogy az eddigi felszínes információk mellé egy kicsivel mélyebb betekintést nyújtsunk a még jelentősen formálódó játéba.

Eme rövidke kis bevezető után ugorjunk bele rögtön a közepébe, illetve legelőször ismerkedjünk meg a történettel. Nem kell valami nagy csodát várnunk, hiszen az FPS játékoknak nem ez a legfőbb erősségük. Ennek ellenére egész pofás cselekményt hoztak össze a srácok. Na, szóval: főhősünk Logan, aki (szokás szerint) már megjárta a galaxis legkeményebb katonai alakulatait. Ez a jelen esetben a SpecOps-t és az Expedíciós Sereget jelenti. Megtanult mindent, amire csak szüksége lehet egy vérbeli zsoldosnak. Minden nagyszerűen alakul karrierünk során egészen addig, míg legjobb barátunk szépen el nem árul – és bizony a biztos halál várna ránk, ha nem érkezik meg a segítség. A megmentő angyalka természetesen egy nőszemély, abból is a csinoska fajta. Majd miután nagyon összehaverkodtunk vele, úgy döntünk, hogy bosszúnk anyagi fedezetéhez nem árt, ha van pár garas galaktikus bankszámlánkon. Így rövid úton elérkezünk a zsoldosi karrierünkhöz, ahol nem leszünk munka híján, az egyszer biztos. Partnernőnk, Carrie ugyanis roppant jól szervezi meg a munkánkat, és jobbnál jobb küldetéseket varr a nyakunkba. Ennek ellenére a cselekmény teljesen lineáris, azonban ismét csak kihangsúlyoznám, hogy ez FPS esetében teljesen természetes, és egy cseppet sem zavaró. Úgysem erre fogunk figyelni.

Amire viszont annál inkább figyelünk, az nem más, mint a környezet. Tulajdonképpen ez tekinthető a program egyik legnagyobb erősségének, ugyanis küldetéseink során számos bolygóra eljutunk. Minden bolygó más és más jellemzőkkel bír. Igaz ez a tájra, az éghajlatra, az állatokra, de még az időjárásra is. Találkozni fogunk kies, sziklás dombokkal, egzotikus tengerparttal vagy erdő borította lankákkal. A helyi flóra mellett a fauna, azaz az állatvilág is szerepet kap, igaz, jóval kisebbet. Ennek ellenére folyamatos neszek és mocorgások törik meg a növényes susogásának monotonságát. A környezet hatása a játékélményre egy teljesen más oldalról is megmutatkozik. Mivel a területeknek nincs elvileg korlátja (khmm), ezért az adott küldetés tárgyának megközelítését teljesen eltérő oldalakról is megejthetjük. Ez egyrészt kis pluszt ad az újrajátszás terén, másrészről tovább finomítja taktikánkat. Aki pl. a lopózkodást szereti, az egy őrtornyot az erdőn keresztül, kúszva fog megközelíteni, míg a bátrabbak vagy a gyorsabb kezűek nekivághatnak a nyílt terepnek, és reflexből szedhetik az arcokat. Ha tudják. A különböző bolygók és azok környezete könnyen Unreal 2 ér-zést válthat ki belőlünk. Ez szerintem egyáltalán nem véletlen. De továbbiakban sem egy összehasonlító tesztet szeretnék írni, így a bemutató alapján mindenki döntse el maga, hogy mi minden közös a két programban.

Küldetések. Szintén az egyik legfontosabb része az FPS játékoknak. E tekintetben egyelőre hárompályányi tapasztalatom van. Mivel ez az első három pálya, ezért nem lövök le semmilyen poént, ha kicsit erről, illetve a küldetések teljesítése alatti élményeimről itt külön beszámolok. A beállítások tekintetében a szokásos repertoár tárul elénk. Mindent szépen beállíthatunk, egér és billentyűzet terén is, valamint a video és az audio setup is itt vár ránk. Egyetlen kis bug zavart, mégpedig hogy hiába állítottam az egeret „invert mouse"-ra, ez egyáltalán nem hatott. Ez a kétségtelenül béta-hiba az első pár órámra rányomta erősen a bélyegét, hiszen jóformán senkit sem találtam el. Miután mindent elrendeztünk irányításügyileg, nyom-

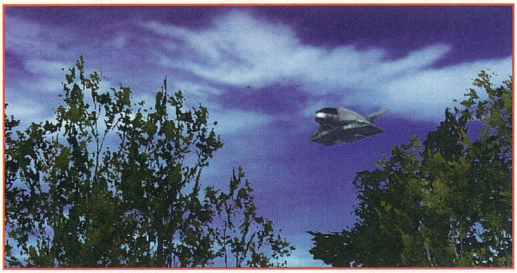


hatunk egyet a play gombon. Az átvezető képek a játék motorjával készültek, így ne várjunk Blizzard szintű .bik csomagolását a szebbnél-szebb moziknak. Ennek ellenére megfelelő hosszúak, és rendesen előkészítik a küldetést. Egy előzetes eligazításnak is nevezhetnénk. Mindezt párbeszédes formában, jó sok humorral fűszerezve. Mielőtt igazán elindulnánk, be kell pakolnunk zsákunkba a cuccot, amit magunkkal akarunk vinni. Természetesen limitált a hely, ami rendelkezésre áll. Így nem árt meggondolni, hogy mit pakolászunk. Mivel számos módszer is hatásos lehet, ezért nyugodtan rakjuk kedvenc fegyverünket. Igaz, a játék elején még egyáltalán nem leszünk elkényeztetve sem cuccal, sem fegyverrel, de azért néhány opció még így is a rendelkezésre áll. Pakolhatunk még egészségügyi csomagot, töltényt, távcsövet és egyéb spéci kütyüt. Mivel bolygóról bolygóra szállunk, ezért általában az összetartozó küldetéseket azzal kezdjük, hogy landolunk a területen. Carrie tovaszáll, mi pedig célunkra összpontosítva nekivágunk a tájnak. Ez a legelső küldetésünkben másképpen van, mivel ide még kedves barátunkkal érkezünk, és az egész akció első látásra a szokásos játékbemutató hangulatát veszi fel, de a későbbiekben aztán meglehetősen szomorú véget ér...

Második küldetésünk már a programra jellemző, és az előbb felvázolt sablon szerint zajlik. Célunk, hogy egy a terroristák által elrabolt króm meghatározásához szükséges eszközöket visszaszerezzük. A táj leginkább egy trópusi tengerpartra emlékeztet. Égszínkék víz és a kellemes, meleg szélben hajladozó fák várnak ránk. No meg az a pár arc, aki a két elrabolt konténert védi. Egyelőre azonban nem láthatunk semmit. Felderítés szempontjából hasznos szerszámunk a távcső, ami amellett, hogy rendkívül jól zoomol, még kis csipogással jelzi is, ha életjelet talál. Sőt, rá is áll a célra, és bizonyos keretek között követi azt. Ezt nagyon hasznosnak találtam, mivel a sűrű növényzetben elég nehéz kiszúrni a rejtőzködő katonákat. Másik hasznos felszerelésünk a kis kézi térkép, amin a terület felsőnézeti képe látható. Ha van egyéb információnk, akkor az is itt jelenik meg. Ami külön jó pont, hogy az irányítónkon jelölt irányadót oda rakjuk, ahova akarjuk. Ez sokat segít abban, hogy oda menjünk, ahova akarunk, és ne a száz méterrel arrébb álldogáló tíz ellenfél közé sétáljunk be. Mielőtt nagyon belemerülnénk az akcióba, nem árt megnézni, hogy mit is szorongatunk a kezünkben. Ebben a tekintetben a béta nagyon nem kényeztetett el, mivel összesen ötféle fegyver került elő. Alapfelszerelésünk a kés, ez

Nem tudom eldönteni, hogy lelőjem, vagy inkább feleségül vegyem

mindig nálunk van. Ha már kifogytunk a skulóból, akkor bizony ezzel kell eksönölnünk tovább. Másik alapfegyver a pisztolyunk, ami simán 9 mm-es kaliberű. Vele pontosan lőhetünk, azonban eléggé lassú. Automata fegyverből első nekifutásra valami istentelenül béna változat kerül kezünkbe. Egyetlen előnye, hogy ugyanazt a töltényt használja, mint a pisztoly. Emellett azonban rendkívül pontatlan, és ha nem figyelünk, gyorsan meghalunk vele. Hát így állunk. A két konténer helyzetét ismerve gyorsan akcióba keve-redünk, mivel mindkettőt 4-5 arc védi. Tőlük már begyűjthetjük a 8 mm-es automata kézifegyvert, ami már inkább alkalmas a harcra. Ellenfeleinket meglehetősen széles tartományból válogathatjuk. Egyelőre a bénább és rosszabbul felszerelt „sima terroristák" kerülnek velünk szembe. Ennek ellenére nem könnyű ellenfelek, és pl. találkoztam olyannal is, aki egy láda mögül fel-felállva lődözött úgy, hogy csak a fejét dugta ki. Az erdőben egy kicsit bénábban teljesített az AI, bár itt is okozott pár kellemetlenebb percet, amikor egyszerre három ellenfél is megrohant. Miután győztünk, jöhet a kellemesebb feladat.



Eső lesz, alacsonyan szállnak a vasalók

Ugyanis minden lelőtt embert nagyon egyszerűen át tudunk kutatni. Felvehetjük a fegyverét, a töltényeket, gránátokat, illetve azokat a spéci dolgokat, amiket magánál hord. Így nem fogunk valami gyakran találkozni energiafeltöltő állomásokkal – amik, valljuk meg, nagyon furcsának tűnnének az erdő közepén.
A cuccolás ilyen irányú megvalósítása nem egy rossz dolog, és legalább nem az van, hogy csak a kezünkbe nyomják a jobbnál jobb fegyvereket. Itt meg kell dolgoznunk értük!
Érdekesek, és cseppet sem barátságosak az őrtornyok, amiket előszeretettel használnak ellenfeleink nagyobb területek védésére. Ugyanis egy ilyen toronyban általában egy mesterlövész pofa figyel, és ha észrevesz, akkor gyorsan kell ugrabugrálnunk, hogy olyan közelségbe kerüljünk, hogy le tudjuk lőni. Ezeket a tornyokat könnyen a magunk oldalára fordíthatjuk, mivel ha felmászunk, és megszerezzük a mesterlövész-puskát, akkor irthatjuk rendesen a rossz fiúkat a távolban. Szegények vagy csak lapítanak, vagy pedig megpróbálnak elmenekülni. De akadt olyan is, aki simán rohamozott. Néhány lépést még. Amint láthatjuk, taktikailag nem árt átgondolni, hogy merrefelé ügyködünk először, mert van néhány kulcsterület, ahonnan jóval egyszerűbb végrehajtani a feladatot.

Egy másik izgalmas téma a járművek kérdése. Először kicsit meglepődtem, hogy ilyet sem voltak lusták beleapplikálni a játékba a készítők. Aztán hamar megszerettem, főleg miután mentem pár kört a légmotoros járgánnyal. Talán már sejtjük is, hogy a járműveknek szintén egy külön szerep jut a játék színterén. Az erősebb járgányok megszerzése komoly előnyhöz juttat minket. Ezt pedig úgy hívják, hogy tűzerő vagy gyorsaság. Kivitelezésük jól illeszkedik a programban megteremtett futurisztikus környezetbe. Egyesek rögtön a Halo-hoz hasonlították a játékot, amint kiderült, hogy szerepet kapnak a harci járművek is a programban. Ebben a tekintetben sem szeretnék nagyon nyilatkozni, mivel még nem volt szerencsém a Halo-hoz (xbox-os arcok most gúnyosan vigyoroghatnak :-). De van benne valami. Mindenesetre a járművek szépek és kidolgozottak. Gondosan ügyeltek pl. arra, hogy külön emberke üljön a volánnál, míg a másik a kocsi hátuljában lévő gépágyút kezelje. Persze a távcsövessel először a gépágyús fickót célszerű leszedni, majd jöhet a sofőr is.

A történet eme kis kitérő után ott folytatódik, hogy a megszerzett két chippel más biztosan örülne és menne haza, mi azonban tovább ügyködünk. Ugyanis küldetés közben is változhat mind az elsődleges, mind a másodlagos cél. Itt is ez történt, ugyanis nem volt elég a chipek megszerzése, a károsodott vállalat a kalózok teljes kiirtását követelte. Nem éppen humánus megoldás, de mivel jelenlegi szerepünk úgy szól, hogy profi zsoldos, így sokat nem kérdezünk, ha kellően tömik a zsebünket. Azért a készítők vigyáztak arra, hogy a JÓ-val ellentétes dolog ne kerüljön fel teendőink közé. (Akárcsak az életben... :-). Szóval jöhet a főmuksi, de ez már egy másik küldetés, így töltés vár ránk. Ez meglepően rövid, legalábbis ahhoz képest, hogy a teljes, hatalmas területet betölti a program. Az Unreal 2-höz képest ez mindenesetre programozási bravúrnak tekinthető.

Ha most azt hisszük, hogy a játék mindezeken kívül semmi mást nem tud nyújtani, akkor erősen tévedésben vagyunk. A habot a tortán ugyanis a különböző beültethető kiegészítők (implantok) jelentik. Aki már játszott Cyberpunk RPG-t, vagy olvasott pár témába vágó könyvet, annak mindez nem újdonság. A „mezei" játékosoknak azonban ez meglepő és barátságos újdonságokat fog elővarázsolni az FPS-ek erősen megrongyolt varázsdobozából. Ezekkel a kütyükkel képesek lehetünk emberfeletti gyorsasággal mozogni, pontosabban célozni, infra tartományban látni, de még zoomolni is tudunk a szemünkkel. Persze mindennek van korlátja. Mivel

TECHLAND

Nem hinném, hogy sokan ismernénk ezt a lengyel fejlesztőcsapatot. Annak ellenére sem, hogy már lassan tizenkét éve léteznek, igaz ugyan, hogy csak az utóbbi öt évben adták a fejüket játékkészítésre. Kezdetben elsősorban a helyi lengyel piacra alkották meg műveiket, azonban a kezdeti sikerek önbizalma arra késztette őket, hogy szerencsét próbáljanak a nemzetközi piac rögös országútján is.
Az ő kezüket dicséri a Pet Racer, az Xpand Rally is. Ezútal ugyan egy teljesen új kategóriában, ámbár nem kisebb lelkesedéssel vágtak neki a Chrome fejlesztésének. A projecten jelenleg is hét programozó, öt grafikus és négy designer dolgozik, ami bizonyítja, hogy nem bíznak semmit a véletlenre, és egy igazán ütős FPS játékot szeretnének összehozni.

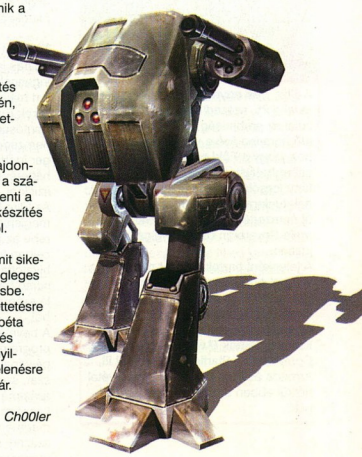
emberi testünk neurológiai tulajdonságai elég gyengék, így ezeket a plusz képességeket csak bizonyos ideig tudjuk alkalmazni. Ezt a bal alsó sarokban lévő kis csík jelzi. Amint eléri az idegi túlterheltség a 100%-ot, sebződünk, és érdekesen kezdünk el kóválygyogni. Ennek ellenére a megfelelő ütemű felhasználás nagyon sokat segít, és vannak helyzetek, amikor másként nagyon nyögvenyelősen jutnánk tovább. Egyetlen akadálya van ennek a sok jóságnak: hogy a játék kezdetén zéró darab elérhető. Magyarul folyamatosan szerezhetjük be a cuccokat a küldetések során.

Lassan a cikk végére érünk, és még nem szóltam az FPS gammák meghatározó technikai tulajdonságairól. Ez a grafikai rendszer, illetve az ehhez szorosan kapcsolódó fizikai modell, valamint a hanghatások belekonstruálása a játékba. Grafikailag sajnos a tesztelt béta verzió maximum 800x600-as felbontást támogatott, amit kicsit furcsálltam. Ennek ellenére így is szép látványban volt részem. A renderelési funkciót egy teljesen egyedileg fejlesztett grafikai motor végzi, amit csak Chrome Engine-nek neveznek. Ennek legfőbb erőssége a fás tájak megjelenítése. Ez nem vicc. Legszebb képeket a rendkívül tágas és mindenféle terepárgyakkal tarkított területeken láttam. De gond nélkül vált át belső terekre is, ha éppen bekukkantunk egy épületbe. Itt nagy részletességet nem mutatott a játék, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy csak közepes részletességű textúrákat lehetett választani a grafikai opcióknál. Amint már említettem, a legmegdöbbentőbb, hogy az egész pályát kb. 10 sec alatt betölti a program, és utána nincs fennakadás, a teljes küldetés végigjátszható töltés nélkül. Egy jó fizikai modell manapság már alapkövetelmény. Ez itt is megvan, és jól is teljesít. Az emberek és az állatok kb. a földi gravitációnak megfelelően mozognak. Nem találtam negatív elemeket ezen a területen. Egyedül a karakterek futása nem tetszett, mert nem volt természetes.

Hangok tekintetében is kispóroltak pár részt a bétából. Így pl. eredeti lengyel verzióban hallgathattam az átvezető videók képeit. A játékban szerencsére már angol volt minden. A fegyvereknek leginkább futurisztikus hangokat választottak. Ezek jól passzolnak

a furcsa kinézetükhöz. A léptek zaja, az erdő hangjai jól teljesítenek. Egyedül a fémpadlón koppanó léptek zaja volt nagyon fémes, ez pedig teljesen idegenül csengett még az EAX ellenére is.

Ennyi lenne. Legalábbis a játék eddigi tudása. A nagyobb bétás hibákról és a kisebb bugokról szándékosan nem ejtettem szót, mivel tisztában vagyok vele, hogy ez a verzió még sok kézen át fog esni, mire megjelenik a boltok polcain. Igyekeztem a pozitívumokat kiemelni és rámutatni arra, hogy bizony továbbra is van játékfejlesztés Európának felénk eső felén, FPS szinten is. Mindenesetre látszik a játékon, hogy számos, már megjelent nagysikerű játék jobb tulajdonsága bele lett gyúrva. De a számos nagyszerű ötlet felmenti a programozókat a sablonkészítés ki nem mondott vádja alól.



Kíváncsian várom, hogy mit sikerül végül belepakolni a végleges verzióban lévő 15 küldetésbe. Lassan a végső megmérettetésre is sor kerül, hiszen a zárt béta fázis a vége felé közeleg, és máris lehet jelentkezni a nyilvános bétára. Így a megjelenésre sem kell sokat várnunk már.

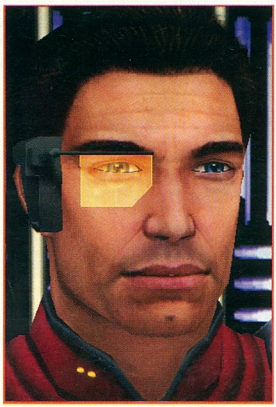
Ch00ler

RITUAL ENTERTAINMENT
ACTIVISION
WWW.ST-EF2.COM/
2003. JÚNIUS

STAR TREK ELITE FORCE 2

EXKLUZÍV

A Voyager csillaghajó szerencsésen hazatért a Delta kvadránsból, Tuvok parancsnok által szervezett elitkommandója azonban – rövid adminisztratív kitérő után immár Picard kapitány parancsnoksága alatt – újra ellátogat oda, ahol békeszerető ember és mesterséges intelligencia nemigen jár.



Az egyik szemem kék, a másikkal meg alig látok

Esorok írásakor, a fejlesztő honlapján olvasható információ szerint, még 62 napnak, 2 órának és 13 percnek kell eltelnie, hogy „minden idők legjobb Star Trek játékának folytatása" megjelenjen. A szerkesztőségbe érkezett példány a jóval szerényebb „preview" címkét kapta, és ez a mentség – ha annak szánták – rá is fér a Ritual Entertainment bemutatásra váró termékére: személyes tapasztalataim alapján a csiszolására fordítható idő minden percének használt látja majd. Noha az előrejelzések alapján sokkal kiforrottabb műre számítottam, hősiesen végigticsungoltam Munro tisztes második pokoljárásának tucatnyi stációját… és túléltem, hogy hírt adjak róla. Az alábbiakban igyekszem részrehajlás nélkül sorra venni az Elite Force 2 erényeit és hibáit ahogy a bevezető sejteni engedte, jókora a választék mindkettőből.

Történet

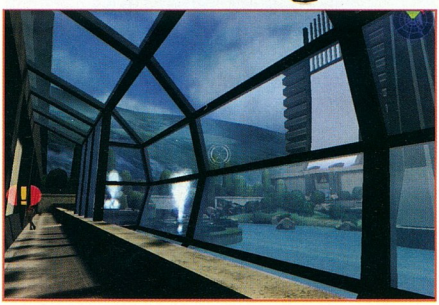
A játék intrója – amennyiben véglegesnek bizonyul – gyógyírként hat majd a keményvonalas trekkerek Enterprise ütötte sebeire: pontosan olyan, amilyen az Új nemzedéké lett volna, ha a Voyager idejében, annak technikai hátterével és igényességével készítik el.

Az Elite Force első epizódjában megismert főhős, Alex Munro bőrébe az utóbbi széria utolsó perceiben térünk vissza: ő és társai hivatottak előkészíteni hányatott sorsú hajójuk kitörését a Föld felé száguldó borg gömb belsejéből.

A bevetés hű tükörképe a Raven programjából ismert bemelegítő pályának. Van itt biztosítékvadászat, szervizalagutakban való kúszás-mászás, asszimilációra előkészített kolléga időre történő megmentése – minden, ami a 24. századi ember munkanapját mozgalmassá teheti. Egy Activision termék esetében már-már természetes, hogy mentorunk, Tuvok parancsnok eredeti hangján (Tim Russ) kommunikál, és Patrick Stewart is visszatér megszokott szerepében… de ne vágjunk az események elébe.

Az akció sikerrel zárul, a hazatérés mámorát gyors kijózanodás követi: a Csillagflotta Janeway és Tuvok és jelentése dacára közömbösnek mutatkozik az elitkommandó intézménye iránt. A csapatot felosztják, tagjai új (nem szükségképp kedvükre való) beosztást kapnak. A bürokrácia átmeneti diadala akkor válik teljessé, mikor hősünket formás fenekű tiszt- és hálótársa, Telsia Murphy is faképnél hagyja a Csillagflotta friscói akadémiájának japánkertjében. A rákövetkező két évet akadémiai oktatóként, szimulált romulánok és vadlódi klingonok társaságában töltjük… míg színre nem lép Picard kapitány, aki úgy ítéli, hogy a Föderáció határain járőröző hajójának igenis szüksége van a Tuvok-féle csapat szakértelmére. Hősünkkel együtt a régi banda, sőt maga a vulkáni mentor is szolgálatba lép az Enterprise fedélzetén. Még kicsomagolni sincs idejük, mikor vészjelzést fognak az Excelsior osztályú Dallas csillaghajóról, melyet az atraxiai felségűr egy határmenti szektorában, mentőakció közben azonosítatlan életformák támadtak meg. Az Enterprise a helyszínre siet, az elitkommandó akcióba lép, és ezzel – szándéktalanul – részesévé teszi a Föderációt az atraxiai és az idryll faj viszályának, melyben a maguk módján a klingonok, a ferengik és a Trek ügyeletes gonosztevőinek számító romulánok is érdekeltek.

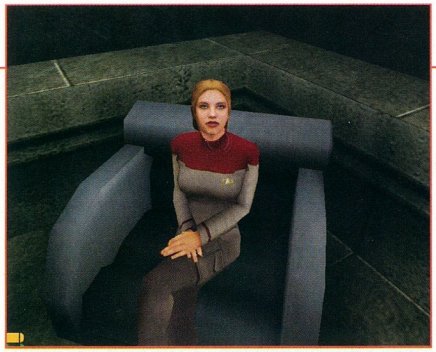
Az Enterprise két tűz közé került ellenségeskedése előbb saját túléléséért harcol, majd egy ősi szuperfegyver nyomába ered, mely nem csak a szektor lakott bolygóit fenyegeti pusztulással – rossz kezekbe kerülve a kvadráns összes civilizációját romlásba döntheti.



NEMZEDÉKEK

A Star Trek egymást követő tévésorozatai a 21. század elejétől kezdik vázolni az emberiség jövőjét, és a valós idő harminc évére volt szüksége ahhoz, hogy a Föld első Enterprise nevű csillaghajójától (22. század) Kirk kapitány forgólámpás csészealján és annak tuningverzióin (23. század) át az új nemzedék (24. század) Galaxy, majd Sovereign osztályú gigászaiig jusson.

A jelenként tisztelt pillanat mostanság valahol a 2380-as évtizedben, a Voyager hazatérése és az utolsó TNG mozi, a Nemezis eseményei után keresendő: az Activision által kiadott trekes programok (Away Team, Bridge Commander, Starfleet Command III, Armada és Elite Force sorozat) kivétel nélkül ebben a periódusban játszódnak.



Játékmódok
Akár elődje, az Elite Force 2 sem fukarkodik velük: a tutorial és a fentebb vázolt történetre épülő egyjátékos kampány mellett ott figyel a multimatch lokális és Gamespy verziója, valamint a széles körben konfigurálható single match, mely botok elleni küzdelemben csiszolja a netkapcsolat nélküli játékosok reflexeit.
A kínálatban deathmatchre és CTF-re optimalizált pályák egyaránt szerepelnek. Választékuk némiképp szegényes, de ez (akár a játékosmodellek relatíve alacsony száma) csak ideiglenes kellemetlenséget okozhat egy olyan jól bejáratott, jól modolható motor esetében, ami az EF2-t működteti.
Az egyéni és csoportos fraggelés összes feltétele adott tehát, a dolog – remélhetőleg csak preview állapotban – mégsem akar összeállni. A netes multiplayer játszmák ideje még nem érkezett el, a single player kampány számtalan apró és néhány kapitális hibája azonban a single match módba is utat talál – ők az okai, hogy az EF2 jóval kevesebb örömet és több bosszúságot okoz a játékosnak, mint adottságai alapján várnánk.

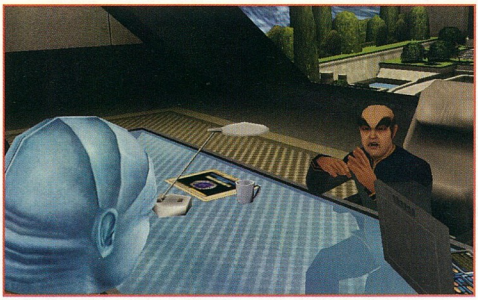
Játékélmény
A Ritual Entertainment ritkán tér le az első epizód által kitaposott ösvényről... ami nagy szerencse, hisz egyénítési törekvései nemigen válnak a program előnyére. Az Elite Force vérbő sci-fi akciójátékként lopta magát a közönség szívébe – fel nem foghatom, miért kellett a folytatást egy adag lejárt szavatosságú Half-Life szósszal nyakon önteni.
A Star Trek univerzuma eddig sem volt veszélytelen üzem, az új változat azonban csak úgy hemzseg a környezeti kockázatoktól és fejtörőktől. Az építmények és űrhajók a legalapvetőbb tűz- és érintésvédelmi előírásoknak sem felelnek meg, a folyosókat és Jeffries-csöveket lépten-nyomon kisülések és bömbölve lángoló plazmaáramok keresztezik. Kivédhetetlen sebzések forrásai a véletlenszerű (értsd: mindig előttünk vagy mellettünk bekövetkező) robbanások, az idegen magaskultúrák egy-egy sóhajtól romba dőlő obeliszkjei... nem beszélve a méteresnél nagyobb zuhanásokról, melyek a Delta kvadránsban még meg se kottyantak jó kötésű, energiapajzsos kezeslábasban akciózó főhősünknek.
A fejtörők zöme kapcsolási rajznak álcázott síkbeli türelemjáték. A logikához nagyjából annyi közük van, mint a Splinter Cell álkulcsolós részeinek a kézügyességhez – a legfőbb különbség, hogy a kudarc esetünkben akár halálos is lehet. Érzésem szerint többet ártanak a játék tempójának annál, amennyit a hangulatának használni tudnak – az „agyatlan időtöltés" című feladatot az első rész kiegészítője (Virtuális Voyager) sokkal ötletesebben oldotta meg.
Mindentudó kutatóeszközünk, a trikorder további funkciókkal bővült. Sík- és térbeli helymeghatározás mellett immár nyomelemek kimutatására, szilárdságvizsgálatra és bioszkennelésre is alkalmas – a rejtett csapdákat csak szakszerű használata révén kerülhetjük el. Utóbbi temérdek kapcsolgatással jár, és hamar rávilágít az Elite Force 2 legkomolyabb hibájára: a felszerelés- és fegyverhasználatot, mely az első epizódban magától értetődő és tökéletesen funkcionális volt, a Ritual fejlesztőinek sikerült végzetesen elcseszniük.
Súlyos kijelentés, esetünkben mégis indokoltnak érzem. Nem szimpla egyensúlyzavarról, hanem többkomponensű, részben koncepciós eredetű problémáról van szó, melyhez – ha csoda nem történik – a végleges változatban is szerencsénk lesz.
A lehetséges következményeket nem firtatom; alább csak az összetevőket veszem sorra.

1. Az EF1 fegyverei a 24. századi treknológia letisztult, magas fokon standardizált és integrált egységei voltak; egyazon energiafajtával működtek, és legalább két eszköz funkcionalitását egyesítették darabonként. Az új program arzenálja fordít egyet a dolgon: minden funkcióhoz (hogy ne mondjam: lényhez) külön eszközt rendel, melyek öt energiafajta mellett obskúrus speciális összetevőket igényelnek a működéshez. A kézi fézert acetilénlámpává silányították, a futurisztikus shotgunnak és az atraxiai villámszórónak csak a játék első har-

SZABADÍTS MEG A GONOSZTÓL

A klasszikus Star Trek sorozatban (1966-68) a klingonok és a romulánok még fej fej mellett versengtek a „Föderáció főellensége" címért. Kirk kapitány egy komplett epizódon át bajlódott utóbbiak egy álcázott hadihajójával, melynek elvetemült parancsnoka (Mark Lenard) szinte pontosan ugyanúgy festett, mint kései utódai, akik az Elite Force 2 pályáin keserítik a játékos életét.

Ami a klingonokat illeti, ők nem csak lélekben, testben is komoly változásokon mentek át. A klasszikus Trek húzott szemű, harcsabajuszú bajkeverői az első mozifilmben (1979) tarajos homlokú, fogköves mosolyú űrtatárokként tértek vissza, és apróbb-nagyobb igazítások során át nyerték el ma ismert „nemes vadember" fazonjukat. Mikor Worfot, az Új nemzedék és a Deep Space Nine klingonját társai az eltérések okáról faggatták, lakonikus választ kaptak: „Erről nem beszélünk."
Nem fontos, de érdekes: az első neoklingont, a fogköves mosolyú űrtatárt szintén Mark Lenard játszotta.



Lehetséges lenne, hogy ez Major Tamás rokona?

madában (lényben kifejezve: bölényméret alatt) vesszük használ – az első epizód fotonágyúját felváltó mikro-kvantumtorpedóvetőnél kisebbel eztán próbálkozni sem érdemes. A humanoidok elleni harcban sem jobb a helyzet. A fézerpuska három változata közül az ún. továbbfejlesztett szaporán, de elképesztő szórással dolgozik: komoly visszalépés a pontlövésre és dezintegrációra egyformán alkalmas elődhöz képest. Többet a sniper verzió sem nyújt, energiaszempontból egyetlen más eszközzel sem kompatíbilis; rendszerbe állítását semmi, használatát kizárólag az indokolja, hogy az alapváltozat hiányában csak ezzel adhatunk le pontlövéseket.

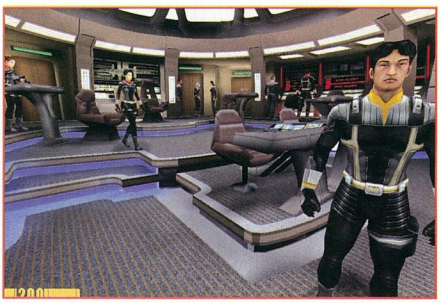
2. A fegyverek funkciói közt sok az átfedés (továbbfejlesztett fézer-klingon energiaszóró; továbbfejlesztett fézer másodlagos – gránátvető elsődleges), ami nem gond, míg dönthetünk, melyiket szeressük, a program azonban következetesen megtagadja tőlünk ezt a kiváltságot: személyes kívánalmainkra és a küldetés feltételeire való tekintet nélkül nyomja tele védőruhánk transzporterbufferét az általa választott eszközök mintáival.

3. A fegyverek energiafogyasztása egyenes arányban növekedett a telepek élettartamának csökkenésével: tűzharc közben gyakorta vagyunk kénytelenek elemcserével bíbelődni. A 24. század energiaalapú kultúráját a Ritual Entertainment értelmezésében a 21. századi mobiltelefónia farkastörvényei uralják – mással aligha indokolható az eszköztök totális inkompatibilitása és az ötperces élettartamú akkumulátorok használata. A realizmusra való törekvés másutt is tetten érhető: a másodlagos tüzelési mód gombjának egyszeri lenyomása esetén ként nem a tényleges funkciót, hanem az arra való felkészülés mozdulatát aktiválja, a fézerpuska fentebb megénekelt „sniper" változatát pedig világháborús Remington módjára, lövésenként kell újratöltenünk.

4. A fegyverváltás létfontosságú aktusát (az ellenfelek többsége csak egyféle eszközzel sebezhető hatékonyan) lassúvá teszi, a túlgörgetés esélyét megsokszorozza a látványos, de merőben felesleges transzporterreffekt. Ez – különösen multiplayer szemszögből – elfogadhatatlan fejlesztői baklövés.

Az EF2 preview testre szabhatóság tekintetében sem jeleskedett: a Postal 2-t leszámítva rég találkoztam olyan FPS-sel, melynek könnyű fokozatában egyik nyúlványomat folyamatosan a gyorsmentés gombján kellett tartanom. A környezeti kockázatok és védhetetlen szituációk tömege, az ütésenként 40 HP-t sebző orrpolipok falkái még hagyján – a motor nagyvonalú sarokkezelése jóvoltából önnön fézerpuskánknak is áldozatul eshetünk, ha falközelből vagy rossz szögből lövünk, és minden szög rossz, amit szemünk a cél és a célkereszt egymáshoz viszonyított helyzete alapján tüzelésre alkalmasnak ítél. Kihajlás létezik, kihajlás közbeni fegyverhasználat nem – furcsa, hisz ez a kombó már a Soldier of Fortune első részében is szerepelt. A program számos pontján, főleg pályaközi átmenetek és animációk alatt találkozunk a befejezetlenség nyilvánvaló jeleivel. A Csillagflotta személyzeti főnökének irodáját folyamatos halálhörgés tölti be, Picard kapitány oldalsó középtartásba emelt karral tárgyal a sötét kilátóernyővel, közelgő csapatunk láttán komoran emeli célra semmijét az ellenséges orvlövész… az EF2 második legkomolyabb gyengéjét mégsem ezek a megjelenésig még orvosolható problémák, hanem a mesterséges intelligencia harmatgyenge szereplése jelenti. Társaink már az első részben is hasznavehetetlenek voltak, és most sem állnak a helyzet magaslatán… hogy finom legyek. Csak az összképet színesítendő kullognak mögöttünk, be-beragadnak az ajtókeretekbe, tűzharcban egy tapodtat se mozdulnak lövonalunkból – előtte és utána pedig minden maradék illúziónkat romba döntik korai vagy megkésett, a kelleténél sokkal gyakrabban ismétlődő beszólásaikkal.

A játék tömegeket vonultat fel a



MELYIKET SZERESSEM?

A Star Trek utóbbi néhány évét meghatározó babe-kultusz az Elite Force 1-et és 2-t sem hagyta érintetlenül. Az előbbi még csak burkoltan, az utóbbi már konkrétan is választást kínál a játékosnak két kortárs nőideál, a szélcsatornában tervezett techno-halálangyal (Talsia) és a koncepcionálisan alulöltözött, hipnotikus tekintetű természetgyermek (Kleeya) között. A potenciális csattanók veszélyeztetése nélkül csak annyit mondhatok, figyeljünk a sötét lóra a hármas pályán: Ms. Jurot ékes bizonyítéka a ferengi tételnek, mely szerint tucatnyi alkalmi ügylet sem pótolhat egyetlen hosszú távú befektetést...

Star Trek világában ritkaságnak számító nyálkás idegenekből, és mert maga sem találja őket elég érdekesnek, egy régi, mára csaknem elfeledett hagyományt éleszt újjá: a szintvégi főmonszter (boss) intézményét.
A boss egy személyben testesíti meg mindazt, amit az adott szinten nem szerettünk, ami áldás és átok egyszerre. Áldás, mert méreteinél fogva komolyabb kihívást jelent a többieknél, így részben pótolni tudja a tervezési fázisban kispórolt izgalmakat… és átok, mert ha a szint unalmas volt, az elemeire épülő boss sem lesz sokkal érdekfeszítőbb. A Ritual fejlesztői első ilyen teremtményüket (hegyi troll alapú szuperborg) még egészséges iróniával kezelik, a későbbiekben azonban belemelegszenek a dologba, és szinte kéjelegnek a panelház nagyságú, sorhajók tűzerejével vetekedő mutánsok ránk szabadításában. A dolog hol röhejes, hol kevésbé az… és szemléletesen illusztrálja, miért bélyegzi a játéktervezői szakma a bossok használatát nemtelen eszköznek.

Grafika

Az ipartörténeti műemléknek is beillő Quake III engine ismét bizonyította: éppúgy fekszik neki a képzelt világok architektúrájának és gépezeteinek megjelenítése, mint az Unreal 2 motornak a külső tereké és a természeti környezeté. A Double Helixben és a Jedi Outcastban szereplő élsimítást az Elite Force 2-nek is tudnia kell, a preview-ból azonban hiányzott ez az opció – a végleges változatnak reméljük, hetőleg nem csak az idegen szörnyekre, a fűrészes élekre is gondja lesz. A pályatervezés egyenletesen magas színvonalú, csúcspontjait – számomra – az idyll romváros, az Enterprise csészealj és a romulán bázis jelentette. Az Elite Force 2 erőteljes, minden részletében kidolgozott formavilágáról sokat elárul, hogy utóbbi helyszínen sebészi úton álcázott hősünk szabvány romulán trikorderrel és diszruptorral dolgozik.
A karakterek megjelenítése tovább finomodott a SOF2 óta. Végre a szemek sem hatnak élettelennek: éppoly kifejezőek, amilyennek a lélek tükreiként lenniük kell. Az atraxiaiak és az idryllek különösen meggyőzőre sikeredtek – a legpompásabb idegenek, melyeket belső nézetű akciójáték valaha felvonultatott.

Piett kapitány, mostantól Ön a parancsnok!

Összegzés

A program esélyeit a végleges változat ismerete nélkül latolgatni hiábavaló, a Ritual Entertainment munkáját az észlelt hibák miatt temetni korai volna. Utóbbiak egy része az ideiglenes megoldásokból fakad, melyekhez a szaklapok, végső soron a játékostársadalom kedvéért folyamodtak – e nélkül egyetlen cikk, így a mi ízlítőnk sem születhetett volna meg.

Akik a belső nézetű akciót és a Star Treket egyformán kedvelik, sok kellemes órát töltenek majd a nyáron megjelenő játékkal. Az első epizód veteránjai kénytelenek lesznek megbarátkozni a ténnyel, hogy a látványosabb megjelenítésért a fegyverzet hatékonyságával és kezelhetőségével kell fizetniük, a modderek pedig – ahogy őket ismerem – máris azon ügyködnek, hogy az Elite Force 2-t a nagy elődöt méltó párjává, napjaink legélvezetesebb sci-fi FPS-évé tegyék.

Skald

A CSALÁDBAN MARAD

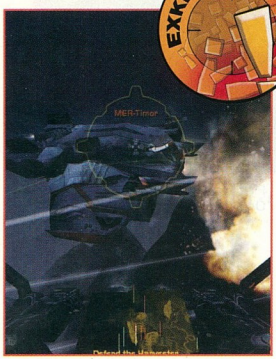
A Star Trek régi szép hagyománya a korábbi generációk tagjainak vendégszereplése az újabb sorozatokban. Így bukkant fel a Next Generation 1989-es indítófilmjében az 1966-os széria 'Bones' McCoy doktora, akit évekkel utóbb Mr. Spock és Mr. Scott is követett egy-egy epizód erejéig – a Ritual programja ez utóbbi unokáját szerepelteti a Dallas csillaghajó fedélzeti mérnökeként. A trükkös lány ugyanahhoz a módszerhez folyamodik, amivel nagyapó hetvenöt évet vészelt át hajótöröttként egy Dyson-szféra felületének levegőtlen fémsivatagában: csoportját molekuláris információk formájában menekíti a transzporter háttértárolójába.

JOWOOD
MASSIVE DEVELOPMENT
WWW.AQUANOX-REVELATION.COM
10.990 FT

AQUANOX 2: REVELATION

EXKLUZÍV

Az „archimédeszi dinasztia" legújabb tagja ott folytatja, ahol elődje abbahagyta: egyre szebb, viszont egyre távolabb kerül az ősapától. Nekem szegény Kevin Costner jutott szembe róla a Vízi világával. Meg a Titanic. Talált, süllyedt...



Célkeresztben az ellenséges "Rája" tengeralattjáró

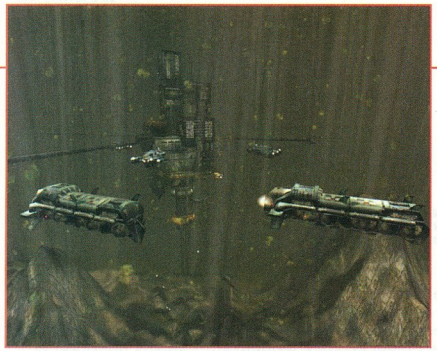
Gyarló az ember; én most a próféta szerepkörében tetszeleghetek, hiszen a következő sorokat vésték papírra jelen írásmű tárgya első részének bemutatójánál, 2001/03-as számunkban: „(...) sejtésem szerint valamely verziója az árak normalizálódása után megjelenik majd a GeForce3-as chippel szerelt minőségi kártyák dobozában.". Nos, az egyik neves kártyagyártó GF3-as sorozata mellé valóban csomagolták a játékot, én pedig rendkívül elégedett lehetek eme jóslatom beteljesülése miatt. Kevésbé vagyok elégedett viszont az újszülöttel, és prófétai jóslatra ezúttal nem vállalkozom, mert... De a „miért" remélem kiderül az alábbi cikkből.

Aki nem ismerné, az Aquanox egy víz alatti akciójáték, balkézről Descent, jobbról Mechwarrior. A képzeletbeli jövőben játszódik, ahol a Föld felszíne egy atomháború miatt lakhatatlan, az emberiség az óceánok mélyén alakította ki új világát, Aqua-t. Az előző sztoriban egy harcedzett zsoldos, Flint kalandjait élhettük át. A fejlesztők – talán kissé meglepő módon – úgy döntöttek, hogy a második felvonás nagyjából az első idejében játszódik Aqua más területein, így természetesen új hősre volt szükség, aki nem más, mint a hangzatos nevű William Drake, egy ősi, gazdag hajóscsalád gyermeke. Az új rész sokkal inkább sztoriközpontú, mint elődje. A 30 küldetés hátterében egy legendás, ősi kincs áll, amit persze nemcsak hősünk próbál megtalálni. Amikor egy SOS jelzést felderítendő magára hagyja anyahajóját, azt egy rejtélyes társaság szállja meg, akik ezután egyszerű alkalmazottként kezelik őt, mindenféle küldetésekkel megbízva. Az előző játékból ismert játékmechanizmus megmaradt: egy kis akció, ezután lehet hajónkat javítgatni, felspécizni, és seregnyi NPC-vel beszélgetve újabb missziókhoz jutni. Ám van jó pár módosítás is.

Nagy különbség, hogy ezúttal hajónkat nem lecseréljük, hanem újat vásárolunk, tehát korábbi kedvenceink is ott sorakoznak majd a dokkban, mint ahogy a fegyverek fejlesztése során is elérhetőek maradnak régi eszközeink – így a játék vége felé már négy lélekvesztő és pár alapfegyver számtalan variánsa közül választhatjuk ki, melyikkel indulunk neki újabb küldetésünknek. Nem mindig egyértelmű, hogy a legújabbal és legerősebbel, hiszen mindez a jól ismert „kő-papír-olló" játékot idézi, azaz minden járműnek és lőszerszámnak megvan a maga gyengéje és erőssége, így a feladat helyes kiértékelése, valamint a rendelkezésünkre (és az ellenség szolgálatában) álló technika ismerete létfontosságú. Utóbbi azért is, mert a fejlesztőknek sikerült az amúgy sem rossz AI-t tovább stuccolni, amitől viszont elég kegyetlen lett a játékmenet. Az Aquanox egy nagy háború idején játszódott, így ott valódi hentelés folyhatott a víz alatt. Az új rész viszont nyugodt, ám kalózokkal megtűzdelt pályákat kínál, így egy-egy küldetésben jóval kevesebb, ám annál ügyesebb rosszfiúval találkozunk. Például rögtön a második etapban mesterlövészekkel, akik sebészi pontossággal operálják ki hajónkat a víz alatti vegetáció és sziklák közül. A jól bevált Vendetta gépágyúval sok esélyünk nincs ellenünk, érdemesebb ennek Sniper verziójával próbálkozni – ciki csak az, hogy a tuti robbanáshoz a gombostűfejnyi pilótafülkét kell eltalálni. Olyan ez, mint egy FPS-ben mesterlövészpuskával eltalálni a főellenség bal szemének közepét, miközben az cigánykereket hány és bukfencezik egyszerre. Kisebb egyensúly gyanánt a fejlesztők csökkentették ellenségeink vizuális küszöbértékét, azaz ha észrevesszük őket, ők még minket nem, így ha épp nem az a feladat, hogy nyírjuk ki mind, a számtalan szikla és rom között elcsalinkázhatunk az oldalvízen, így az említetteken kívül a Thief is feliratozhat a műzsák listájára. Ha pedig csata van, létfontosságú, hogy a „lock on" gomb elérhető helyen legyen, ugyanis ez esetben az a fontos, ki fogja be előbb a másikat, és kerül így előnyösebb (ld)pozícióba. További plusz a jóval rugalmasabb mozgás, azaz akár 360 fokot is pördülhetünk

WILLIAM DRAKE

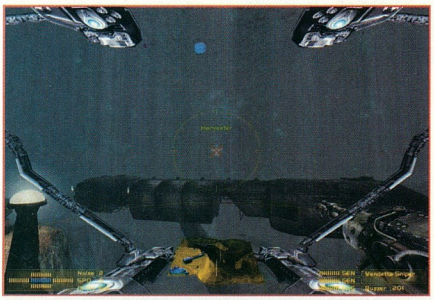
Következzen némi háttér-információ hősünkről, azaz a bevezető mozi kis rezüméje. William Drake gazdag hajóscsalád gyermekeként látta meg a napvilágot. Kilencéves korában kalózok ölték meg anyját, apja pedig képtelen volt egyedül vezetni a vállalatot, így az szétesett. Drake 11 évesen nagyanyja társaságában elhagyta szülőföldje, az Atlanti Szövetség fővárosa, Neopolis vizeit (ez volt előző kalandjaink helyszíne), és a Csendes-óceáni térségbe hajózott át. Tíz év múlva elveszítette aztán a szeretett nagyit is, így magára maradva nekivágott, hogy felfedezze Aqua világát és titkait. Gyerekkora óta izgatta az a rejtélyes kincs, mely fél évszázada legendák tárgya, a „Star of the Deep Sea". Történetünk kezdetén épp úton van a Tornádó Övezet fővárosa, Atacama City felé, amikor a cikkben említett SOS hívás befut. Itt kezdődnek el igazi kalandjai...



bármely irányba, sőt, az irányításhoz imináron választhatunk a szokott FPS jelleg mellé szimulátoros módot is, ami az erre gerjedő játékosoktól minden bizonnyal plusz pontokat ér – akármelyiket is választjuk, nagyon fontos, hogy jól állítsuk be a gombkiosztást!

Hogy ezt a masszát kicsit fogyaszthatóbbá tegyék, a Massive kreatívjai kicsit lazítottak a párázon, így a célfeladat mellett apróbb bónusz missziók is teljesíthetők, amelyek extra fegyvert, felszerelést, sőt jutalomküldetést érnek. Ezek azonban néha elég kemények, sokszor órákat kell csalinkáznunk a setét mélységben, hogy elérjünk egy-egy jól eldugott helyre. Az említett főfeladat végrehajtása után egyébként két választásunk van: az ESC megnyomása után rábökhetünk az „Activate Autopilot" gombra, mely pikk-pakk berepteti járművünket az anyahajóba, vagy ha ehhez van kedvünk (nekem nem sok volt…), a végtelenségig csónakázhatunk a tenger fenekén, hátha rábukkanunk valami titkos helyre.

Mivel fegyverekhez jutni csak a küldetések teljesítésével lehet, újabb taktikai elemként bizonyos esetekben szabadon választható célpontok is megjelennek: egyik lenyomása fejlettebb fegyvert, a másiké plusz torpedót jelent, így ki-ki saját harci stílusának megfelelően választhatja ki a következő és megfegyelmezendő áldozatot. Ez, és maguk a bónusz feladatok kétségtelenül növelik az újrajátszási értéket, ami annál is lényegesebb, hiszen nehézségi fokozat, mint olyan, nem létezik. Ezt a fent már pedzegetett erőegyensúly-beállítással próbálták meg a fejlesztők kiváltani – szerintem nem sikeredett valami optimálisra szegényke, magyarán eléggé izzasztó a feladat, akár utés célkeresés az óceánmélyi sziklák által képzett labirintusban, akár lövöldözés vagy ezt elkerülendő elsunnyogás. Ráadásul most sem lehet menteni a küldetések közben, csak a dokkban, így bizony hiába tereljük végig egy kanyargós útvonalon a bádogteknőt, ha a cél előtt egy hajszállal alánk durrant valami kóbor kalóz, kezdhetjük az egészet elölről. Amúgy az átvezető részekben maradt az NPC-től NPC-ig való rohangálás, azaz rajzolt háttereken rajzolt figurákra bökve megjelenik egy kis ablak, melyben lefolyik a diskurzus, majd ennek nyomán mehetünk egy másik karakterhez, és így tovább. Nem túl látványos dolog, valahogy hozzászoktunk a filmekhez mostanság, bár kétségtelen, hogy ügyes papírgrafikus keze nyomát viseli a munka. A küldetések közben már találkozunk pár, a motor által hajtott kis mozival, melyek általában a sztorit lendítik előre, jó sok dumával.



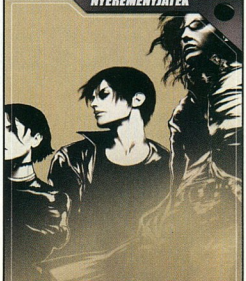
A grafikáról továbbra is csak jót mondhatok, a jól bevált Krass engine lapul minden egyes korongon, némi pluszszolgáltatással felvértezve, lényegi változások nélkül. Látványban részletgazdagabb víz alatti világ jellemzi, no meg jóval „pepecsebb" hajók, már amennyi ebben a moszatszín szirupban látszik belőlük – főleg ha gigás procival és jó erős DX8-as grafikus kártyával támogatjuk meg. Ami viszont nagyon látványos, az a temérdek új effekt, és feltűnő módon megszaporodott az aljnövényzet is, ami jóval élőbbé teszi a játék világát. Az említett küldetések közötti statikus részek és maga az interfész is gondosabban megrajzoltak, bár egyes fegyverek leírása nem fér bele a számára kijelölt keretbe, és a lényeg így lemarad – ez viszont überciki. A zene némi orkesztrális témákat is tartalmaz, de lényegében maradt a Linkin Parka hajazó „underwater teknőtechno" (a fejlesztők szerint Nu-Metal).

Mivel jóval túlléptem a megengedett keretet, csak egy gyorsértékelésre marad idő. A játék sok külsőségében, némi belső finomításokkal újszerűnek mondható, valójában azonban akár egy kiegészítő lemezként is felfoghatnánk, hiszen a lényeg semmit nem változott: hajókázol egy bazi nagy, zavaros pocsolyában, és rosszfiúkra vadászol. Akinek az első bejött, ez is be fog. Akinek nem, nem. Az élet néha roppantmód egyszerű…

}{redenc

AQUANOX 2

NYEREMÉNYJÁTÉK



Engedve a tenger alatti világ csábításának egy játékra invitálunk benneteket, melyben a kérdésekre helyesen válaszolók között a Dynamic System 3 db eredeti

Aquanox 2

játékot sorsolunk ki. Íme a kérdések:

1. Mikor játszódik a játék?

2. Hogyan hívják a játék motorját?

3. Van 3D-s zene a játékban?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvény kíséretében 2003. június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Aquanox 2 nyereményjáték
1325 Budapest, Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 750 MHz proci, 128/256 MB RAM, DX 8.1, 32 MB grafikus kártya, 1 GB HDD
JAVASLAT: 1 GHz erősségű proci, 256/512 MB RAM, GeForce 3 erősségű kártya

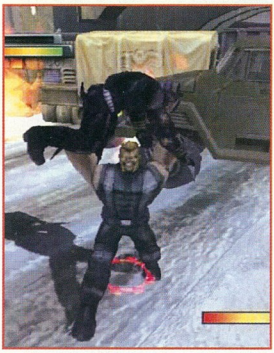
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Archimedean Dinasty	Descent
Nincs	Nincs	93%	91%

- \+ Látvány
- \+ Kellemes grafika
- \+ Nehéz, olykor unalmas
- \- MP hiánya
- \- Mentés hiánya

79%

ACTIVISION
MARVEL
WWW.ACTIVISION.COM
12.990 FT

X-MEN 2:
WOLVERINE'S REVENGE



Ha hiszed ha nem, én most téged messzire hajítalak!

Vannak, akik már egészen fiatalon szembetalálkoznak életük első kártyájával és képregényével, majd pár év aktív vagy passzív használat után ugyanazzal a mozdulattal el is feljtik őket örökre. Vannak azonban olyanok is, akiket ezen gyűjtőszenvedélyük hosszú évtizedeken, de akár egy életen át is elkísér, s ők bizonyos kártyalapokért vagy újságok példányaiért súlyos pénzeket is képesek kifizetni. Nos, a Wolverine's Revenge nem lesz ennyire értékes darab a körükben, az biztos...

A Marvel nevét a fent említett kártyák, újságok és egyéb kiegészítők kedvelői, megszállottjai jól ismerhetik, hiszen nem kisebb fantáziaszülemények jogtulajdonosai, mint a Spiderman, a Hulk vagy az X-Men. A több tucat további hőst még felsorolni is nehéz lenne, ráadásul az is tény, hogy az ő ismertségük nem az öreg kontinensen, hanem az óceán túlpartján arat jóval nagyobb sikert.
A fertőzés azonban világméretű volt, s ráadásul a Marvel nem állt meg a hagyományos megjelenésekkel, hanem multimédiás szekcióján keresztül már a számítógépeken is átélhetjük egy-egy szuperhős izgalmas hétköznapjait. Hiába, nemcsak a hősök, hanem a kiadójuk is igyekszik elébe menni a változásoknak, és haladni a korral...

A Wolverine's Revenge azonban nemcsak áttételesen kapcsolódik a Marvel-féle X-Men világhoz, hanem sztoriját tekintve is langyosnak, teljesen szokványosnak mondható. A történet 1968-ban játszódik, amikor is egy szupertitkos szervezet tökélyre akarja vinni fejlesztéseit, és ennek fényében gonosz terveket hajt végre. Egy, az emberhez hasonló felépítésű, de farkas adottságokkal is alaposan felvértezett egyedet teljes agymosással próbálják meg – amolyan gyilkoló-gépként – a maguk oldalára állítani, legalábbis múltját, származását és emlékezőképességét teljesen kitörölni. Pusztító tulajdonságait még inkább megnövelve ellátják olyan csontozattal, amely törhetetlen, azaz egészségi állapotának nem árthat sem nagyobb zuhanás, sem pedig erősebb fizikai behatás. A művelet után a debütálás azonban katasztrofálisra sikeredik: a farkasember nemcsak öntudatra ébred, hanem hirtelen haragjától vezérelve bosszúra szomjazik, s elindul, hogy alkotóján véres bosszút álljon. Itt jövünk mi a képbe, ugyanis a kísérleti udvar közepén, a gonosz tudós felé félreérthetetlen szavakat kiáltva hirtelen mi vesszük át az irányítást, és megkezdjük verekedésekkel tarkított utunkat.

Mint azt említettem, a sztori nem sok meglepő fordulattal kecsegtet, bár annyi csavar még van benne, hogy a nagy bosszúállásra 48 óra áll majd rendelkezésünkre, mert a próba előtt azért még beoltottak bennünket egy halálos vírussal, s így az ellenanyag megtalálása fontosabb lesz az azonnali bosszúnál.

A Wolverine's Revenge tehát tulajdonképpen egy ugrálós akció-játékká alakul át, amelyben mi, mint mutáns félember-félfarkas, robotokat megszégyenítő jelmezben ott találjuk magunkat egy idegen bázis udvarán, s majdnem mindenkit jobblétre kell szenderítenünk, aki szembejön velünk. Így leírva tényleg egyszerűnek és bugyutának tűnhet a játék bemutatása, de a cél éppen ez is, hiszen finoman szólva sem nyerte el a tetszésemet. Az ijesztően lapos sztoritól és az azt előadó gyenge intrótól talán még el is vonatkoztattam volna, ha legalább mindezt X-Men-hez illő környezetben és minőségben találják a készítők, de sajnos ez nem így történt.
Ami a környezetet illeti: utunk során a bázis különböző részeire eljutunk majd, ami számtalan újabb és újabb helyszínt jelent, de valamennyi bántóan üres, sivár lesz. Olyan érzésünk lehet majd, mintha egy régóta elhagyott, vagy pedig egy új – és ezért még be sem rendezett – bázison rohangálnánk fel s alá. Az elhagyottság elleni érzésről persze azért a rendszeresen felbukkanó örök mindig gondoskodnak majd, s bizony a legtöbbször létszámfölényes helyzetekben kell szembenéznünk velük. A harc során a kezünket és lábunkat egyaránt használhatjuk, azaz ütésekkel és rúgásokkal operálhatunk az örökkel szemben. A hatásosság érdekében célszerű lesz használni vaskarmainkat is, melyeket tetszés szerint vissza is húzhatunk, s akkor gyorsabban regenerálódunk.
A harc mellett fontos szólni még az érzékről is, ami farkasemberhez méltóan kiválóan működik: nemcsak lopakodásra lesz jó, hanem megérezzük vele ellenfeleink hollétét, vagy éppen az elhelyezett taposóaknák lokációját is. Egyszerre vagyunk tehát erő-

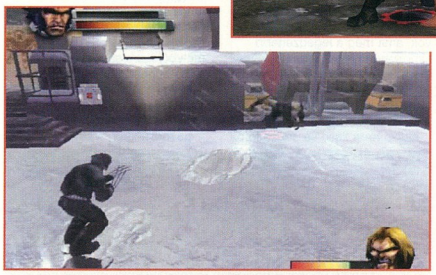
X-MEN 2: MOZI!

Bár a Wolverine's Revenge jóval alulmúlta várakozásomat, természetesen a mozifilm megtekintése nem maradhat el. Az előzetes hírek és kritikák szerint jó szórakozásra van kilátás, mivel a készítők igyekeztek minden apró részletre kitérni. Hogy ebből mennyi az igazság, az úgyis csak közel kétórányi mozizás után derül majd ki, mindenesetre megéri sanszot adni neki. Különben is azt mondják, ha rosszul sikerül a főpróba, akkor jó lesz az előadás...

sek és óvatosak, igaz, sokszor a folyamatos harcok hevében elfeledkezhetünk ez utóbbiról, azaz a biztonságról, pedig nem érdemes mindig fejetlenül előre rohanni. A pályák üressége mellett maga a grafika sem érdemel sok jó pontot, hiszen sem nem túl alapos, se nem túlságosan látványos. A tereptárgyak kidolgozottsága változó, hiszen akadnak átlagos és annál sokkal rosszabbul kidolgozott, pontosabban elnagyoltnak nevezhető dolgok. A jó minősítést talán saját magunk és ellenségeink megjelenítésére adhatnám meg, ami viszont fontos dolog, hiszen külső nézetből játszható játékról van szó. Szintén a grafika gyengeségét erősítik meg az effektek fogyatékosságai is. Ez már a játék elején is feltűnhet bárkinek, aki kíváncsiságképpen belegázol az udvar sarkaiban és szélei mentén található hóba – csúnya poligonhibák és elnagyolt részletek jelennek majd meg a szemünk előtt, a valóságra való törekvés legkisebb látszata nélkül. Gyenge grafikai részleteket akkor is láthatunk, amikor a közelharcoknál már véressé válik a küzdelem, de a robbanások, égő tárgyak látványától sem fogunk hasra esni. A hangulat persze ettől még mindig lehetne jobb minősítésű is, hiszen egy akciójátéknál ez is fontos szempont, ám a helyszínek üressége már eleve ront az összképen. A folyamatos, bugyuta mászkálás sem mondható hatalmas logikai kihívásnak, az üde színfoltot egyedül főellenségeink és barátaink felbukkanásai jelentik. 5 különböző főellenséggel kell majd farkasszemet (mi mást?) néznünk, akiknek a legyőzéséhez a szokásosnál is nagyobb koncentrációra lesz szükség. 3 baráttal is találkozunk majd, akik segítségünkre lesznek az ellenszérum megtalálásában és a gonosz professzor legyőzésében, s ezek az apró részletek valamelyest növelik a játék iránti kedvet. S ha már a jó, jobb dolgoknál tartunk: a játék menüjével ellentétben a zene egészen jóra sikerült, és a hangeffektekre sem lehet különösebb panaszunk,

Egy ellenfélhez képest nem túl sok ez a rengeteg láb?

mindenképpen dicsérendőek. Ha őszinte akarok lenni, akkor csak a legelvakultabb akciójátékosoknak ajánlom a Wolverine's Revenge-et, vagy azoknak, akiket a sok egymás utáni közelharc érdekel, és ezért nem vágynak alaposan kidolgozott tárgyakra, berendezésekre, ugyanakkor jól viselik a monotonitást. Mindvégig látni lehet a játékon, hogy az egymás utáni harcokra lett kihegyezve, melyeket előbb-utóbb a megszokott támadómozgásaink és az ismétlődő szituációk miatt is könnyedén megunhatunk. A játék története már önmagában is gyengécske, ám ma már áll ott a grafikai tudás, hogy még ebből



is sokkal jobb produktumot hozzon ki. Sajnos ez most ezúttal elmaradt, a végső értékelésnél pedig minden részletet újra és újra átgondolva sem tudtam több pozitívumra emlékezni. Aki nagyon ki van éhezve a harcokra, az próbálja ki a demót, de aki rám hallgat, az inkább vár tovább, és addig vagy a régebbi játékokat installálja újra, vagy böngészi a moziműsorokat…

Doki

KÉPREGÉNY-TÖRTÉNETEK

A Marvel cég legismertebb hőse talán Spiderman, azaz becsületes nevén Pókember. A falakon otthonosan mozgó szuperhős történeteit bemutató képregények közül egy-egy különleges széria mai ára a tízmillió forintnak megfelelő összeget is meghaladja. Ha azt nézzük, hogy ezáltal a mai gyerekek számára többtucat sztori így sosem válik olvashatóvá és láthatóvá, akkor igazunk van – no persze úgy is nézhetjük, hogy aki anno gyermekként nem sajnált pár dolcsit kiadni az egyes részekre, annak ma szép és nyugodt öregkora lehet…

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 600 MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz körüli processzor, 256 MB RAM, 1 GB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Spiderman: The Movie	Batman: Vengeance
Video, Képmutató	Nincs	81%	78%

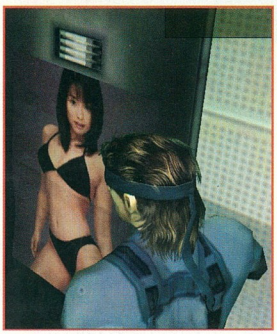
\+ segíto menü
\+ gépigény
\- sivár pályák
\- egyszeru, elnagyolt grafika
\- ötlettelenség

70%

KONAMI
KONAMI
WWW.KONAMI.COM/SUBSTANCE
AZ ÁR NEM ISMERT

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

A tesztelő álma – avagy egy álomjáték tesztelése. Az alábbiakban kiderül, mennyire váltotta be a hozzáfűzött reményeket Hideo Kojima lassan 3 éves fejlesztése, és hogy van-e új a nap alatt a felkelő nap országában?!



Ha ez a maca leléphet képről, igérem még ma leszerelek!

HARRY GREGSON-WILLIAMS

Igazán impozáns névre figyelhetünk fel a játék stáblistájában: A Szikla, az Armageddon, a Shrek, a Közellenség, vagy a Kémjátszma zeneszerzőjére méltán lehet büszke az MGS2-t készítő team minden tagja – Harry Gregson-Williams olyan könnyfakasztó és érzelmes dallamokat komponált a játékhoz, amihez foghatót még nem igen láthattunk. Hiába, no: filmes hatás, filmes környezet, filmes dalbetétek. A soundtrackje külön CD változatban is megjelent – azt hiszem, aki egyszer belehallgat, annak azon nyomban viszketni kezd a tenyere egy beszerezhető verzió után. Ritkán lehet ilyen minőségű és eltalált játékzenét hallani!

Nem vagyok könnyű helyzetben – mit tagadjam – még annak ellenére sem, hogy tisztában vagyok a gondolataimmal, és nagyjából már feldolgoztam azt a rendkívül sok mondanivalót is, ami az MGS2 végigjátszása után maradt bennem. Mégis bizonytalanul csapkodom a klaviatúrám billentyűit, és keresem a megfelelő szavakat, hogy megfelelő formába öntve tálalhassam nektek annak a játéknak a tesztjét, ami túlzások nélkül nevezhető korszakalkotónak és egyedinek, a maga teljes valójában. Hogy szinte kivétel nélkül áll az a kulturális és mentális megvalósítás, amit a Konami vezető fejlesztője agyalt ki még valamikor a '80-as évek közepén, és jelentetett meg MSX-re, majd NES-re (az első komolyabb házi konzolok – utóbbi a hírhedt Nintendo masina rövidítése), az csak egy dolog, de hogy ezt milyen technikai bravúrokkal engedi láttatni velünk – az minden kétkedőt meg kell, hogy győzzön! A Metal Gear Solid második részéhez hasonlót még nem láthattunk PC-nk képernyőjén! Úgyhogy tessék azonnal lerohanni a sarki fűszereshez, és beszerezni egy fránya DVD meghajtót – mert csodát fogtok látni, az egyszer biztos…

Mielőtt átcsapnék a hittérítők „szolid" rábeszélő stílusára, engedjétek meg, hogy bemutassam Solid Snake-t – játékunk főhősét. Mivel egyenes ágú folytatásról van szó, az előzmények ismeretében ezen bekezdés teljességgel átismétlő jelleggel bír – nyugodtan ugorhattok a következő bekezdés elejére, semmi újat nem fogtok megtudni. A többiek azonban izgalmas kikapcsolódásnak nézhetnek elébe! Hősünk egy afféle magányos farkas. Amerika azon ügynöke, akinek sírján nem szerepel név, akinek halála esetén csak egy csillagot ragasztanak emlékére a névtelen hősök falán – egyszóval az a szuperügynök, akinek mindig is szerettél volna a bőrébe bújni.
A FOXHOUND nevű elit alakulat speciálisan kiképzett tagjaként nem csupán fizikai, de mentális fejlesztéseket is végrehajtottak Rajtad – állóképességed így a gépekével vetekszik. Kojima mester érti a munkáját – rengeteg valós eseményt szőtt a játékba, melyet megfelelő fantazmagóriával átitatva máris egy Tom Clancy-t megszégyenítő politikai konspiráció jöhetett létre. A konspiráció lényege pedig a Metal Gear szerkezet – azon mechanikai és biológiai fegyverek egyesített változata, mely nukleáris csapások erejével ér fel – s alig nagyobb egy harci repülőgépnél. Az előző rész elhagyatott katonai bázisán egyszerűnek tűnő feladatunk volt: beszivárogni a komplexumba, és megakadályozni a Metal Gear közkézre kerülését. Sikerült ugyan megsemmisíteni, ám a siker még sem volt teljes – a játék közben kibontakozó sztoriban annyi csavar és fordulat volt, amit még a legedzettebb filmrajongók is elégedett csettintéssel nyugtáztak volna – így nagyjából az alapszituáció után másodpercenként változott a kép, illetve bővült a szereplőarzenál. Ennek köszönhetően a játék végkimenetele sem volt egészen pontosan behatárolható – lezáratlan kérdések hada, és rengeteg elgondolkodtató momentum, hogy mi és hogyan is történhetett bizonyos szereplőkkel – maradt a játékosok fejében. Ezek után tehát nem volt meglepő, ha a közel 40 fős fejlesztőcsapat hozzálátott a történet folytatásának elkészítéséhez.

A Shadow Moses-i események után két évvel járunk – főhősünk még mindig a régi (Solid Snake), s a feladatunk sem túl ismeretlen: a Metal Gear legújabb változatának feketepiaci elterjedését kell megakadályoznunk. Mivel a történet majd amúgy is játék közben fog kibontakozni, s a végigjátszás közben szándékozom elmesélni, itt most időt és helyet megtakarítva lássuk inkább, mivel kecsegtet minket a PC-s átirat.

DVD-ROM-ot emlegettem pár sorral feljebb – bizony, nem csalt a szemetek –, az MGS2: Substance (átkódolási könnyebbségekre hivatkozva) duplarétegű DVD lemezen látott napvilágot, melyből igencsak érvágó módon 4 GB-ot mindenképpen el kíván helyezni a winchesterünkön. Ez még a jobbik eset, mert van 8 GB-os install is – igazán nem

értem, hogy miként engedheti meg magának a luxust a Konami, főleg úgy, hogy ha a kezelőgombok kiosztására pillantunk, hanyag eleganciával átemelt konzolos szervbillentyűket láthatunk. Ennél már a decemberi Silent Hill 2 egy fokkal jobb színben tetszelgett – igaz, ott külön fejlesztőcsapat dolgozott csak az átíráson. Itt úgy látszik, nem volt érdek egy minőségi konverzió elkészítése. Pedig ha valami brand, vagy húzónév a japán kiadónál, akkor az MGS az az... De megemlíthetném azt a nüansznyi kis problémát is, hogy az alapverzió elfelejtette" támogatni a felsőkategóriás Radeon kártyákat, így csak a derék nVidia-kártya tulajok futtathatták jó kedéllyel a játékot – az Ati birtokosok várakozhattak a javítópecsre. Sőt a gépigény terén is igen tágra nyílt szemekkel figyelhettük, hogy egy középkategóriásnak mondható 1.2-es Celeronon fél giga memóriával hogyan akadozott a játék 640*480-as felbontásban! Hiába, a világ nem lehet tökéletes, mint ahogyan a játékok sem – így ha lehet mondani: cserébe a fantasztikus játékkoncepcióért, és ötletekért a fenti negatívumokat leszünk kénytelenek elviselni. De ha ez menni fog – garantáltan meghatározó élménnyel gazdagodunk.

Lopakodós akciójátékot tisztelhetünk a Tactional Espionage Action megjelölés személyében, ami egy külső nézetes – főként egy irányból látszódó játékmenetet jelent. Persze válthatunk majd belső nézetre is, a jobb tájékozódás értelmében, ám mozogni ilyenkor nem fogunk tudni. Sokakat irritálhat talán, hogy a két hónapja megjelent Splinter Cell odavágja kezelésben a Metal Geart két vállra a padlószőnyegre, ám hangulatában semmiképp nem tudja überelni azt. Az élethűség kedvéért a fejlesztőcsapat több katonai létesítményébe is bebocsátást nyert – kamerákkal és fényképezőgépekkel felszerelkezve jegyeztek fel mindent –, majd az előforduló összes fegyvernemet ki is próbálták, és külön katonai szakértőjük volt az ellenfelek mesterséges intelligenciájának kidolgozásának tökéletesítésében. A pályatervek nem csak papíron, hanem LEGO (!) készleten is megszülettek – s a cég alkalmazottai, a lehető legnagyobb vizuális segítséget használatba véve, az irodájukban alakítottak ki 100%-os életnagyságú pályarészleteket. Így minden helyzet, minden szituáció az élethűségre és tökéletességre hajaz – amire a filmbetétek már csak a koronát helyezik...

Nézzétek el, de nem tudom megállni, hogy ne ajnározzam még egy kicsit a programot, hiába is kezdek bárminemű ismertetésébe a korongnak, totális dicshimnuszba fullad a dolog. Mielőtt rátérnék az értékelésre, egyvalamit még azért nem árt tisztázni. Hogy mitől Substance a kiegészítés címe, és mivel kapunk többet az eredeti Sons of Liberty-nél (ami PC-re ráadásul meg sem jelent)? A játék lelkét adó történeti szál saccra 13 óra alatt„végigjátszható, s miután minden titokra fényt derítettünk, üresség támadhat bennünk. Ezen oknál fogva anynyi, de annyi extrát pakoltak még bele a készítők, mint talán még egy játékba sem: 300 mellékküldetés (itt VR Training néven fut), 5 kisebb mellékszál a történetből – 30-60 perces végigjátszási idővel – és az újabb és újabb megnyíló rejtett kis apróságok, amik akár hónapokra is kitolhatják a játszhatósági értéket!

Mégis mi az, ami ennyire nagy hatást gyakorolt rám? – kérdezhetitek joggal. Mi van a játékban erő, ami ennyire magához láncolhat tesztelőt, hogy elfelejt minden kötöttséget, és csak arról hajlandó beszélni, hogy miféle CSODA ez a kreáció? Nos, őszintén megmondom: nem tudom. Nem tudom, csak érzem. A nyitó animáció minőségéről csak blizzardi és square-i szuperlatívuszokban tudok beszélni – azzal az egyetlen apró különbséggel, hogy amíg az előbbiek előre renderelt CG animációval érik el, az MGS motor saját maga alkalmas szemkápráztató mozi-jelenetek megjelenítésére. A főmenütől magával ragadó zenei aláfestés, megrajzolt és tökéletesen kialakított karakterjellemek – játékmotorilag is tökéletesre fejlesztett fizikai jellemzők (lehelet, eső, árnyék, köd, pára, fényforrások), egy feladat többféleképpen történő megoldása, és az a tudat, hogy tulajdonképpen egy interaktív film főszereplői vagyunk, borzasztó mód tudja spannolni az embert. Hogy elbújhatunk akár egy öltözőszekrényben, hogy egy magazin lehelyezésével aktív figyelem-elvonhatunk, akár a cigi füstjével tehetjük láthatóvá a lézersugarakat robbanószerkezetek környékén, hogy kilőve az őrök kezéből a rádiót nem tudnak majd egymással kommunikálni, hogy a történet közepén egy második irányítható szereplőt is megismerhetünk, hogy fejleszthetjük kondíciónkat, hogy többféle nehézségi fokozat is rendelkezésünkre áll, hogy... Huh. Nincs elég hely, hogy tovább soroljam azokat az apróságokat, melyek miatt ez a játék „A Játék" néven kell, hogy megemlítődjön a továbbiakban. Már csak egy rövid magyarázatra maradt helyem, hogy miért csak 88%, ha ennyire meg vagyok vele elégedve. Mert sajnos mint konverzió nagyon csúnya hiányosságokkal rendelkezik, s mint olyan, kénytelen voltam levonni az értékéből. Erősen irritáló a kezelése billentyűzettel, nagy a gépigénye, és nem kezeli a piacon található videokártyákat normálisan. Amúgy pedig ritka az ilyen pillanat, de azt mondom rá: TÖKÉLETES.

Bagó Péter

HIDEO KOJIMA

38 év kellett a világhírnévhez. A Metal Gear Solid 1998-as debütje után, a 2000-es év egyöntetű várakozással telt el, a mindenki által csak messiásként várt MGS2 iránt. Abban az évben mindenki sajnálta, hogy egy időben állított ki az E3-as kiállításon, mert az emberek figyelmét csak és kizárólag egy játék kötötte le: a Metal Gear Solid 2. A Newsweek a rákövetkező évben (a játék megjelenése után) az

Amerikai Egyesült Államok 7 legbefolyásosabb embere közé választotta. Az idén 40. születésnapját ünnepli japán zseni mindig is filmet szeretett volna forgatni – azonban a játékíráson kívül erre nemigen adatott lehetősége. Így élvezhetjük azt a bődületes képi világot, amit Kojima mester elénk tár. Az antinukleáris szervezet tagjaként, aktív természetvédőként és békeharcosként olyan tapasztalatokkal gazdagszik nap mint nap, amit a játékaiba építve hihetetlen élethűséggel koronázza meg a virtuális világot. Kojima nem csak profi játékkészítő, vagy remek történetmesélő, hanem A JÁTÉKKÉSZÍTŐ. És ezt igazán kevesek mondhatják el magukról...

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHZ, 128 MB RAM, DIRECT 3D GRAFIKUSKÁRTYA 32 MB RAM-MAL, 3,9 GB HDD
JAVASLAT: PIV 1200 MHZ, 256 MB RAM, 7,9 GB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Splinter Cell	Thief II
Trainer	Nincs	PC.GAMES - 2003/04 - 92%	90%

- \+ Filmszerű megvalósítás
- \+ Utánozhatatlan hangulat
- \+ És a zenéje mindenek felett
- \- Nagyon erős gépigény
- \- Nehezen szokható irányítás

88%

ACTIVISION
THE COLLECTIVE
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/INDIANA/
9.990 FT

INDIANA JONES
AND THE EMPEROR'S TOMB

A legújabb Indy-kalandban a gonosz két alakban is manifesztálódik, lesz ostorunk, és rajtunk marad a kalap is, kapunk bájos segítőnőt is – tehát minden készen áll egy hamisítatlan távol-keleti kiruccanásra. Rögvest kivesézzük, hogy milyen eredménnyel zárult a közel másfél éves fejlesztés!

Azt hiszem ezt hivják tűzről pattant menyecskének

KÁPRÁZAT A SZEMNEK

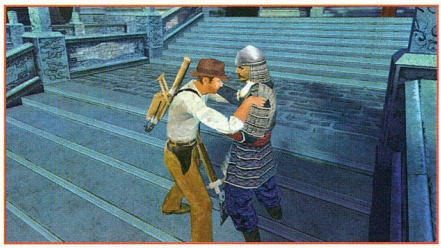
Drew Struzan plakáttervezőt kérték fel a játék dobozának megrajzolásához – tudtuk meg a LucasArts sajtóosztályán. Ez annyiban lehetett könnyebbség egy LucasFilmnek, hogy csak cégen belül átirányították egyik projekt-

jükről a másikra, hiszen – mint ahogyan Drew életrajzából kiderül – az első Indiana Jones film, az Elveszett frigyláda fosztogatói plakáttervéért is ő volt a felelős. Sőt, az előző Indiana Jones játékon kívül a Star Trek Next Generation vagy a Crimson Skies borítóterveit is ő követte el.

Asors fura fintora, hogy bár Lara Croft nevétől hangos a világ, mégis sokan képesek figyelmen kívül hagyni a tényt: az angol amazon nem másról lett mintázva, mint az 1900-as évek nagy kalandozójáról, Henry „Indiana" Jones-ról. És amíg mindenki a már többszörösen is eltolt új Tomb Raider epizódra vár, addig a szélcsendben beúszott a PC.Games kikötőjébe a legújabb fejlesztés a The Collective jóvoltából. Ezt fogjuk mi górcső alá venni, mivel az agyonajnározott Core fejlesztés árnyékában igencsak csendben meghúzódó LucasArts produktum úgy tűnik, mindenkire ráver egy körrel. Hajrá, hajrá – dörzsöltem a kezem az installálás alatt…

A Buffy the Vampire Slayer című – kizárólag Xbox-ra megjelent – akciójáték láttán már sok PC-s társam fanyaloghatott, hiszen az eredeti tervek szerint otthoni monitorjainkra is leképeződött játék a Microsoft közbelépéséig egészen pompásan készült – aztán jött az X doboz exkluzivitás. Az azonos című TV-sorozat alapján készült mászkahent játékban – mely leginkább az e hónapban megjelenő BloodRayne-re hajaz – már az a Slayer motor duruzsolt, amit a The Emperor's Tomb alá is bevágtak a kaliforniai fejlesztősrácok nagy büszkeségükben. A '97-ben alapított The Collective eddig főként konzolos fejlesztőműltra tekinthet vissza néhány Star Trek játék közepes megvalósításával. Így talán ők lepődtek meg legjobban, mikor tavalyelőtt a LucasArts megkereste őket, egy szerződéstervezetet lobogtatva… A játékkészítők egy huszárvágással szakítottak az eddigi filmadaptációs hagyományokkal, és a The Infernal Machine óriási bukását kiküszöbölve elképesztően komoly gépezetet indítottak be a háttérben. A cél az volt, hogy minden a helyére kerüljön úgy, ahogy annak lennie kell. Ennek értelmében vadonatúj környezetbe helyezték kedvenc régészprofeszszorunkat – egészen pontosan a filmtrilógia történései elé. 1935-ben még nyoma sincs a második világháborúnak, így nem kellett rettegni a kényes témáktól és a filmekhez való görcsös ragaszkodástól, bátran kiélhették a fantáziájukat a fejlesztőcsapat tagjai. Ez pedig jócskán 2000 évet nyúlik vissza a történelemben – egészen pontosan időszámításunk elé 221-ig, ahol Kína első uralkodóját, Ch'in Shih-huang-ti-t üdvözölhetjük a középpontban. A sokak szerint paranoiás uralkodó volt az, aki befejezte az első olyan emberi objektumot, ami szabad szemmel még a Holdról is látható – a Kínai Nagy Falat, valamint okkult fekete mágiával, alkímiával foglalkozott a halhatatlanság kulcsát kutatva. Ez odáig vezetett, hogy rengeteg alattvalóját megölette, mert azt feltételezte róluk, hogy rosszban sántikálnak, és 700 tudósát temette el élve, akik a szerinte bűnös könyveket favorizálták az ő imádata helyett. A legendák szerint a Sárkány Szíve nevű ereklye volt az, ami az ő halhatatlanságát biztosította – s amire a játék folyamán nekünk is vadásznunk kell. Ehhez pedig le kell merészkednünk az uralkodó – valóságban is létező, és soha fel nem tárt – sírkamrájába. Ám odáig az út hosszadalmas és rögös lesz, úgyhogy addig is maradjatok velünk, és olvassátok tovább, mit érdemes tudnunk még a játékról.

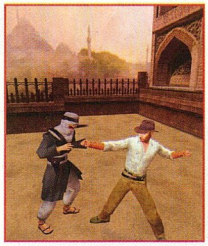
Első és legfontosabb kérdések között szerepelhet talán az, hogy a borzalmas minőségű előző rész után mennyire sikerült kiküszöbölni az ordító szarvashibákat, illetve hogy milyen szinten van jelen a filmekből is áradó, hamisítatlan Indy-érzés. Nos – ahogyan említettem is pár sorral feljebb –, bődületes háttérmunka volt tapasztalható a játék készítői körében, így örömmel konstatáltam, hogy már a főmenü is ismerős dallamok keretében jelentkezett be. A sok beállítási lehetőséggel nem kecsegtető játék csupán a legfontosabbakat engedi változtatni: felbontás, hangerő és billentyűzetkiosztás – ám nem is kell ennél több, a lényeg úgyis az új játék elkezdése után tárulkozik fel előttünk. Maga a prog-



ram impresszív külső nézetet használ, mely egyszerre igényli a billentyűzet és egér használatát. Természetesen ma már a PC-k közelében sem idegen a gamepad használata – tehát aki ingerenciát érez rá, az nyugodtan csatlakoztathatja az USB portjára, és már nyomhatja is az analóg karokkal ezerrel. Az egérre azért volt szükség, hogy a harc hevében vagy a kalandozásaink kellős közepén arra mozgathassuk a kamerát, amerre csak kedvünk tartja – ez a Splinter Cell óta talán egyre többet alkalmazásba kerülő technika lesz, tegyük hozzá: hála Istennek! Szóval körbenézni a tér teljes 360 fokában tudunk, most már csak mozogni kéne tudnunk, illetve ha bármi gáz van, azonnal visszaszegezni a kamerát a hátunkra – ezt (alapbeállítások mellett) a C gombbal tehetjük meg. Azért is van erre szükség, hiszen ügyességi játékról lévén szó előfordulhatnak helyzetek, amikor kimondottan jól jön, ha nem oldalról szemlélünk egy ugrást… Szóval vannak iránybillentyűk a W, S, A, D FPS-gombok képében, és a szokásosnak mondható E – mint tárgyhasználat, illetve ajtónyitás vagy létramászás –, valamint Space, mint kirendelt ugróbillentyű. Természetesen a játék rengetegféle és fajta interakcióra nyújt lehetőséget – és itt most nem csak a kötelekre, liánokra, megmászható és használható tárgyakra gondolok, hanem többfajta fegyverre, mozgásfajtára és használható járműre is számíthatunk. Ülhetünk gépágyúzó sílift tetején repülőgépekre lövöldözve, vagy akár említhetném a polipvadászatot is, szigonypuskával egy vízzel teli tárna közepén. Unatkozni tehát nem fogunk, a változatosságra nem lehet egy cseppnyi panaszunk sem.

Mégis mire lehet? Rendhagyó módon az értékelés elejére veszem a játék egyetlen negatívumát – az irányítást –, hogy azután együtt vethessük bele magunkat abba a rengeteg pozitívumba, ami emellett azért jár a játékosoknak. Szóval már a bemelegítő pályákon kezdtem el érezni azt a fura, meghatározhatatlan érzést, ami ott motoszkált minden sarokbefordulás után, minden kicentizett ugrásnál, és minden egyes kameramozgatás közben. És akkor leesett. Igen: ez a játék irányíthatatlan. Persze, az addig összeszedett pozitív élmények hatására igyekeztem mélyebbre és mélyebbre nyomni ezen érzésemet, de néhány helyzetben erősen felszisszentem, hogy az instabilitás miatt voltam kénytelen elölről kezdeni egy egész pályát.

Mert mint autosave, vagy mentés – csak és kizárólag két pálya között létezik… Ez egyrészt jó, mert ugye kihívás, és szavatosság-érzékeket növel ezerrel, másrészt kellemetlen, ha egy fél órája tartó pálya utolsó csapdájánál lejük halálunkat – néha önhibánkon kívül… Tehát feketepont: irányítás. Mint, ahogyan a mondás is tartja: megszokszok, vagy megszöksz – ha képesek leszünk feldolgozni az egér borzasztó lassúságát, és hogy néha bizony meg-meg kell állnunk, hogy pontosan becéloz-unk egy szemben lévő platformot, hogy pontosan oda is érkezzünk egy ugrás után, ahová terveztük – akkor más gondunk nem is lesz. Mert a játék amúgy zseniálisra sikeredett. Elképesztően jó karaktermodellezés – hamisítatlan Harrison Ford hangalafestés, a tőle már megszokott Indiana Jones-os humorral fűszerezve –, remekbeszabott pályamodell, és kicsit hosszabb játékidő, mint azt már a mai játékoktól megszokhattuk. A grafikai



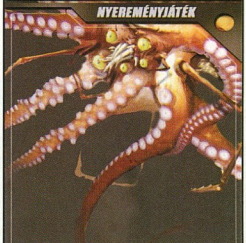
részét mindenki saját maga is megítélheti az oldalon elhelyezett képek segítségével – ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy ha nem is nagyfelbontású textúrákkal operál a játék, de mindenképpen dicsérnem kell a fejlesztőket, hogy vették a fáradságot, és a 10 bejárható világ közel 60 pályájára külön-külön készítették el a „tapétákat". Így aztán csak táthatjuk a szánkat Isztambul kupolás háztetőin vagy a görög hitvilág szobrain. Egyetlen problémám csak az volt, hogy nagyobb felbontás mellett beszaggatott a kép – egy komolyabb erőmű tehát ajánlott, ha 1024 fölé szeretnénk menni a játékban… Külön kiemelendőnek tartom a játék legfontosabb részét (a kalandelemeken kívül) – a kocsmai verekedések hangulatát tökéletesen visszaadó harcrendszert. Teljességgel ledöbbentett a rengetegféle ütéskombináció, amit beleprogramoztak a készítők az egér bal és jobb gombjába – hiszen nem elég, hogy bal és jobb öklünket felváltva használhatjuk az ellenfeleinken – mindezt olyan hihetetlen részletességgel, amire már régóta nem volt példa. Ráadásul ez csak az egyik része a dolgoknak, hiszen a felkapható segédeszközök (lapát, székláb, üveg, kard, fabot) csak fokozzák a harc látványát és intenzitását.

Az Emperor's Tomb tehát teljes mértékben hű marad Indiana Jones hírnevéhez – és ha nem lenne ez a fene nagy probléma az irányítással, könnyen válhatott volna az év játékává is. Így azonban marad egy „egyszerű" szórakoztató, ám rendkívül pörgős játék, melyet mindenkinek bátran ajánlok a figyelmébe!

Bagó Péter

INDY

NYEREMÉNYJÁTÉK



Indy barátunk már nagyon sok platformon és játékban csattogtatta az ostorát, itt az idő, hogy újra kalandokba bocsátkozzunk vele együtt. A téma kedvelőinek készült az alábbi játék, melyben a kérdésekre helyesen válaszolók között az Automex Kft. 3 db eredeti Indiana Jones and the Emperor's Tomb játékot sorsol ki. Íme a kérdések:

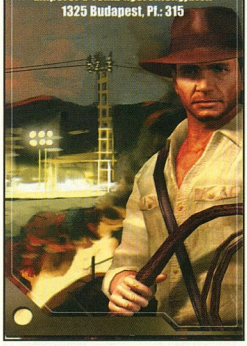
1. Mi volt az utolsó megjelent Indy játék és mikor jelent meg?

2. Mely évben kezdődik a játék?

3. Ki volt a főszereplője az Indiana Jones filmeknek?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvény kíséretében 2003. június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Indiana Jones and the Emperor's Tomb nyereményjáték 1325 Budapest, Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII 733 MHz, 128 MB RAM, 32 MB RAM Grafikus kártya
JAVASLAT: 2.1 Ghz, 512 MB RAM és 128 MB Grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Tomb Raider Chronicles	Dragon's Lair 3D
Demo, Trainer	Nincs	78%	PC.GAMES - 2003/01 - 92%

- + Zseniális harcrendszer
- + Utánozhatatlan Indy hangulat
- + Meglepően változatos tájak
- − Zsenge irányíthatóság
- − Motiválatlan titkos helyek

82%

THQ
OUTRAGE GAMES
WWW.REDFACTION2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

RED FACTION 2

A Red Faction nem aratott viharos sikert a játékosok köreiben, ez aztán arra ösztökélte a játék készítőit, hogy a folytatást elkészítve kiköszörüljék a hírnevükön esett csorbát. Nézzük, sikerült-e ...

Hiába néztek így rám, valakinek akkor is előre kell menni

Lassan két éve lesz annak, hogy a Volition megalkotta a Red Faction nevezetű programját. Ez az FPS játék sem nagyon különbözött a többitől, és balszerencsés módon nem is legjobb időben látta meg a napvilágot. Számos más nagyszerű FPS játék leledzett akkoriban a piacon. Egy dologban azonban verhetetlen volt, és ez nem más, mint a Geo-Mod. Egy olyan programozási bravúr, aminek hatására az egész pályát ripityára lőhettük egy rakétavetővel. Ez adta meg azt a pluszt, ami mégis lefoglalta a játékosokat. A játék népszerűsége lassan lecsengett, és sokan nem is sejtették, hogy az Outrage Games a háttérben máris a második részen dolgozik. PS2-re. Mivel a PS2 áll leginkább közel a fejlesztők lelkivilágához, így nem is kell csodálkoznunk azon, hogy erre a konzolra már a tavalyi év őszén megjelent a RF2. Szerencsénkre nem elégedtek meg ennyivel, így átportolták kedvenc PC-nkre is, valamint a napokban látott napvilágot az X-Box és a GameCube verzió is. Ez persze egyben rossz hír is, mivel nem eredeti PC-s verzióval állunk szemben, ez majd látni fogjuk, a játék egyes részeire erős befolyással bír. De kezdjük szépen az elején.

Minden a nanotechnológiával kezdődött. Egy olyan találmánnyal, amivel az emberi képességeket rendkívüli módon meg lehetett növelni. Csodálatos jövő várt volna az emberiségre. De mint annyiszor a történelem folyamán, a gonosz erők most is közbeléptek. Egy diktátor emelkedett ki a politikai elitből, a neve Victor Sopot. (Néha elég furcsán ejtik játék közben, mindig azt hittem, hogy már magyarul mondják... :-) Sopot egy felturbózott hadsereg élén legyőzhetetlen erőnek bizonyult, és magához ragadta a hatalmat. Azonban ez jópár arcnak nem tetszett. Így alakult meg a Red Faction, ami azt a célt tűzte ki magának, hogy megbuktassa Sopotot. A második részben ez már szinte kéznyújtásra van tőlünk, hiszen legelső feladatunk rhindjárt az, hogy kapjuk el és öljük meg a diktátort. Azonban ez továbbra sem egyszerű feladat, hiszen bárhova menekül kis csapatunk elől, mindenhol támogatókra és a hadseregére talál. Ez a játék első felét teszi ki, ezek után egy kis csavarintás a történeten, és máris új ellenfelünk akad. De ezt már végképp meghagyom meglepetésnek.

Amint említettem, egy kis csapatban, a Red Factionben tevékenykedünk. Nem sok katona tartozik ebbe az elit alakulatba, azonban aki bekerül, az szívvel-lélekkel küzd, és emellett megvannak a speciális képességei is a harchoz. Ismerkedjünk meg velük pár mondat erejéig, hiszen csak rájuk számíthatunk a játék során.
Shrike: ő a szállítmányozási specialista. Mindenféle járművet magas szinten kezel, és bárhova, bármikor el tud jutni, ha van megfelelő eszköze hozzá. Sokszor szegődik mellénk, miközben ránk jut a fegyverzet kezelése, rá pedig a mesteri manőverezés – legyen szó tankról, helikopterről vagy bármi másról. Máskor csak feltűnik az égen, és pár kellemes bombát szór az ellenség fejére.
Molov: háborús veterán, igazi hősként tartják már most is számon, a csapat vezetője. Gyakorlatilag mindenféle közelharcban mester.
Tangier: ő a lopakodó halál, a nesztelen harcos, aki ráadásul még a környezetébe is beleolvad. Emellett mestere az elektronikus kütyüknek, és gyakran fog nekünk segíteni kóddal lezárt ajtók kinyitásával. Persze a könnyű, automata fegyverekkel is jól bánik.
Quill: vele testközelbe ritkán kerülünk, mivel ő a csapat mesterlövésze. Spéci puskájával közel 100%-os pontossággal szed le bárkit, akire tiszta rálátása van. Néha nem is látjuk, csak egyszerűen hullanak az ellenfelek előttünk.
Repta: nyugodtan hívhatnánk Repetának is, mivel ő akkor is osztja a cuccot, ha senki nem kéri. Nem éppen az eszéről híres, azonban mint a nehézfegyverek szakértő alkalmazója, számos esetben fogunk tűzerejére támaszkodni. Kiválóan fedez bárkit, és nem esik kétségbe akkor sem, ha sokan jönnek szembe. A legjobb beszólásai kétség kívül neki vannak.
Már csak egy személy van hátra, ez pedig **Alias,** a robbantási szakértő és gránátspecialista. Az ő szerepében indulunk neki a játéknak, így már csak rajtunk múlik, hogy mennyire ügyesen hasz-

CHEATS

Akik esetleg túl nehéznek találják a játékot, annak ellenére, hogy három nehézségi fokozat is van, azok kipróbálhatják az alábbi csalásokat. Játék közben kell Esc-et nyomni, majd a Cheats menüben beadni őket, és beikszelni se felejtsük el a megjelenő opciókat.

Töltődő életerő	xxywywz
Végtelen gránát	zxzyxzxz
Rendezői változat	yxzwzxyw
Gyors railgun	zyzyxxww
Gibby Ammo	xxxxyzxx
Extra izom	zzzzwxzz
Vidám bombák	zzzzzzzz
Végtelen töltény	ywxzyzxw
Dilis hullák	wwwwwwww
Járkáló hullák	xxxxxxxx
Tűzeső	yyyyyyyy
Gibby Explosions	wzxywzxy
Kirobbanó személyiség	x
Játék megnyerése	yxyx
Minden fegyver	y
Minden elérése	wwxxyzyz
Minden csalás	yzwzyxwx
Minden pálya	zyxwyzxx

náljuk ki képességeit. Mivel éppen ez a szerep jutott ránk, ne sajnáljuk a terepet, irtsunk le mindent, ami jól esik. Néha rejtett lőszert, vagy életerőcsomagot is találunk egy-egy faldarab mögött. A pályák természetesen úgy vannak szerkesztve, hogy figyelembe vették a Geo-Mod képességeit. Vannak falak, amiket szétlőhetünk, míg némely esetben hiába próbálkozunk. Ez rendben is van, hiszen ekkor nagyon nem lenne értelme a különböző folyosóknak, ajtóknak, egyszerűen csak átgázolnánk az egészen. Kétségbe esni nem kell, így is maradt sok minden, ami csak a pusztító hajlamainkra vár. Küldetésekről nem tudok írni külön-külön, mivel egyetlen egybefolyó cselekménytömeg a játék. Egy nagy folyó, ami ha egyszer elkap, akkor nem tudunk kimászni belőle. Csak megyünk előre, és egymás után teljesítjük a parancsokat, üldözzük Sopotot. Közben észre sem vesszük, hogy már egy teljesen más városrészben vagyunk, teljesen más ellenfelek ellen harcolunk. Sikerült egy magával ragadó játékot alkotni az Outrage-nek, ez pedig mindenképpen dicséretes dolog. Igaz, az elején egy kicsit bénának tűnik a játék, de egy fél óra múlva már nem lesz vele gond. A cselekmény maga eléggé lineáris, nem fogunk egy helyen sokáig időzni, mert hamar megtaláljuk a kijáratot. Ha zárt ajtót találunk, és a falat sem tudjuk szétlőni , akkor automatikusan mehetünk máshova, mivel biztos, hogy nem ott jutunk tovább. Akit ez a fajta rendszer zavar, az nagyon nem fogja élvezni a játékot. Akit viszont maga az akció érdekel, az észre sem fogja venni, hiszen nem lesz olyan fél perc, amikor ne kellene valakit átküldenünk a túlvilágra.
Fegyverek tekintetében alapos munkát végeztek a fejlesztők. Minden típus megtalálható, és majdnem mindnek van másodlagos funkciója is. Egyre csak gyarapszik arzenálunk, és kedvünk szerint választhatunk közülük, legyen szó shotgunról, könnyű- és nehézgéppuskáról vagy gránátvetőről. Külön poén, amikor valamilyen járműbe ülünk, és onnan irtjuk az ellenséget, de a saját embereinkre érdemes vigyáznunk, mert ha életben maradnak, akkor segítenek is. A legjobban az a rész tetszett, amikor a repülő gépágyúját kezelve kellett a város különböző pontjain feladatokat végrehajtani. Lehet lőni mindenre, ami mozog. Sorra törnek be az ablakok, robbannak szét a falak. Nagyon izgalmas rész! Másik kedvencem a harci páncélzat volt, ami nem más, mint egy hatalmas robot, amit belülről irányítunk. A robot két karján két gépágyú, vállain pedig rakéták figyelnek. Jó móka ez is...

Grafikailag a játék rendben van. Nagyon extra dolgokat ne várjunk el a motortól, a Geo-Mod-on kívül, mert ilyeneket nem tud a kis aranyos. Ennek ellenére a textúrák tiszták, és jól illenek a helyszínekhez. A kidolgozottság pontosan annyira megfelelő, mint amennyire ezt figyeljük az állandó lövöldözés közepette. A Geo-Mod persze külön élmény most is, ezzel nincs is baj. Ami még nagyszerű, az a karakterek mozgása. Teljesen természetesen mozognak, jól átadják az adott karakter tömegét, ügyességét és jellegzetességét.
Hangok tekintetében is jó teljesítménnyel találkozunk. Nem vélletlenül találjuk meg kiemelve az egyes karakterek hangját adó színészek nevét, mivel részben ismert emberekről van szó. Ennek megfelelően jól is szól minden egyes beszólás, megjegyzés, tovább fokozva a játékélményt.

A technikai dolgokhoz tartozik még a mesterséges intelligencia is. E tekintetben nagyon nagy dolgokat ne várjunk. A megfelelő minősítést adnám erre a részre. Ellenfeleink elfutnak, ha gáz van, vagy elbújnak a falak mögött, és onnan ugrálnak elő. Szóval vigyáznak magukra rendesen. Néha azonban ostoba módon, egymás sarkára lépve tódulnak elő és kapják be a gránátot az arcukba. Ha nem is túl okosak, azért nem lebecsülendő harcosok. Ha pedig máshogy nem ment, akkor jelentős számban alkalmazták őket, hogy meglegyen a megfelelő nehézség a játékosok számára.

Összességében egy jól megszerkesztett játékkal állunk szemben, ami ugyan kevés extrát tud felmutatni, viszont ami jó benne, az szépen meg van oldva, és jórészt ezekre támaszkodik az egész játék. Az átvezető betétek is jól sikerültek, valamint humorból is kijutott rendesen. Negatívumok egyedül abból származnak, hogy PS2-ről van portolva a játék, így a mentési rendszer nem áll éppen a helyzet magaslatán. Mindezek ellenére egy kellemes játék, és aki szereti a hardcore akciót, az nem fog benne csalódni.

Ch0oler

RED FACTION 2

NYEREMÉNYJÁTÉK

A játék első részében debütált Geo-Mod motor most is indulásra kész, tartsunk vele egy nyereményjáték erejéig. Az alábbi játékban három Kérdést teszünk fel, a helyesen válaszolók között az Automex Kft. 3 db eredeti

Red Faction 2

játékot sorsol ki. Íme a kérdések:

1. **Hogyan hívják a játékban a robbantási szakembert?**
2. **Használhatunk-e gránátvetőt a játékban?**
3. **Mikor jelent meg a játék első része?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvény kíséretében 2003. június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Red Faction 2 nyereményjáték 1325 Budapest, Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 1.1 GB HDD, 16 MB NVIDIA TNT1, 8x CD vagy DVD drive
JAVASLAT: 1+ GHz, 256 MB, NVIDIA GeForce, 32 MB vagy jobb grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Red Faction	Unreal 2
Képmutató, Patch, Video	LAN/INTERNET	82%	93%

- + Geo-Mod
- + Járművek
- + Karakterek
- − Mentési rendszer
- − Lineáris játékmenet

82%

UBISOFT
SABER INTERACTIVE
WWW.WILL-ROCK.COM
7.990 FT

WILL ROCK

Izomagyú retrohős mitikus környezetben, az új évezred látványvilágában – kell ennél több egy felhőtlen hétvégi mészárláshoz?!

Ma ezt a csodafegyvert kaptam kedvezményes áron a boltban

Határtalan örömmel jelentheted, Duke Nukemnek és Serious Samnek kisöccse született! Az amerikai-orosz barátság jegyében fogant Saber (lásd a keretes részt) gyermeke, Will Rock annyiban is hasonlít horvát bátyuskájához, hogy ő is tulajdonképpen egy techdemó keretében aprítja az ellent, ugyanis szülőatyjai ily módon kívánnak hírverést csapni 3D-s grafikus motorjukhoz, melynek fantáziadús neve Sabre3D. Essünk gyorsan túl a formaságon, azaz a technikai bemutatón: a játék egy hatalmas ATI logóval startol, így ezen típusú kártya tulajdonosai bízhatnak a megfelelő kiszolgálásban – a kötelező DX9 segít ennek további típusazonosításában… Amúgy megfelelően hangolható a motor, így egy GeForce2-n is elrohant 1024-ben, tehát hálás darab. A látvány remek, de erről majd idejében, haladjunk sorjában.

Jelen alkotás főhőse nem protein-túladagolásban szenvedő izomagyú hadfi, hanem egy békés régészhallgató, akit e pályára nem is annyira tudományos érdeklődése, inkább professzora szemrevaló leánya terelt. A háromfős csapat egy újonnan felfedezett templom bejáratát vizsgálja az Olümposz lábánál, mikor kitör a balhé. Amit ugyanis hőseink nem tudnak, az az, hogy egykoron a görög-római háborúk láttán az emberiséget teljesen jogosan vérgőzös állatoknak elkönyvelő görög istenek bezárkóztak a szent hegy gyomrába vájt hatalmas templomukba, és hogy nyugalmuk teljes legyen, Prométheusszt állították a bejárat elé őrül, egy márványszoborba zárva. Ám néhány görög emberke úgy látta, Hellász nem az igazi az istenei nélkül, megalapította az Olümposz Helyreállítási Hadsereget (angol rövidítésében ORA), hogy valahogy kiengeszteljék a felsőbb hatalmat, és visszaállítsák az ősi rendet. Itt kapcsolódunk a jelenhez, és az említett balhéhoz: amint hőseinknek sikerül megfejteniük a „kódzárat", és kinyitni a templom kapuját, az ORA katonái elérkezettnek látják az időt a cselekvésre: berombolnak a templomba, Zeusznak szánt áldozat gyanánt magukkal hurcolják Emmát, az őt védő apját lelövik. Will barátunk épp a „meneküljek vagy hősködjek" problémáján rágódik, amikor az őrszobor szétrobban, és Prométheusz lelke egyenesen belemászik hősünk porhüvelyébe.
A kisisten titáni erővel ajándékozza meg, megígérve, hogy elkalauzolja őt a templom mélyében egészen Zeusz trónjáig, hogy Will megmenthesse Emmát, cserébe „csak" annyit kér, hogy ölje meg a főistent.

Eme sztori (mely kissé amolyan Pókemberes „hogyan lettem szuperhős" stílusú, és épp ezért bölcs döntéssel ideillő és igen jól megrajzolt képregényből ismerhetjük meg) tehát az ógörög mitológián alapszik, és ennek jegyében annak minden tipikus szereplőjével konfliktusba kerülünk: kentaurok, szatírok, küklopszok – és olyan legendás figurák, mint a Minotaurusz, a Cerberus, a Hárpiák vagy Erósz szerelemisten, pontosabban ezek tengernyi klónja. Mellettük az egykor volt katonák földi maradványa, krokodilok, tigrisek, oroszlánok és dinamitbelű patkányok is tiszteletüket teszik, ráadásul még az ókor híres alkotásai, mint a Diszkoszvető vagy a glóbuszt a vállán egyensúlyozó Atlasz szobra is életre kel, más műalkotásokkal egyetemben. A kötelező főgonoszok között is híresség várnak ránk, mint a Medúza vagy a sánta kovácsisten, Héphaisztosz.
Az ellenségek kivitelezése igen míves, még rajtuk is bump map feszül, ami nagyon látványos, persze sok időnk nem lesz gyönyörködni bennük, hiszen az akció egy pillanatnyi megtorpanást se engedélyez. Az elején még kevés rosszaság kerül elénk, aztán ahogy beszerezzük a nagyobb tűzerejű fegyvereket, hatványozódik a csúnyaságok száma, és a végén igencsak fel kell kötni az alsóneműt, hogy átverekedjük magunkat egy-egy újabb pályán. A gyilokszerszámok között tipikus eszközök – pisztoly, gyorstüzelő puska, dobtáras géppisztoly, minigun, kézigránát, gránátvető – mellett különleges készségeket is találunk.
Kézifegyver gyanánt régészáso, a mesterlövész szerszám egy tűzes nyílas íjpuska, de van itt tűzlabdacsokat köpködő rakétavető, az ellenséget felfújó és szétpukkasztó savtöltetű puska, és egy „medusa gun" is, melynek lövedékétől, mitológiai nevének megfelelően, az eltalált ellen kővé válik, és szétporlad. Ellenfeleinknek nemcsak kinézete, de halála is igen látványos, főleg utóbbi fegyverektől elszenvedve azt, de például a szobrok széthullása is nagyon ki van találva.

A szintén stílusjegynek számító kincsgyűjtögetés itt is jelen van, ám ez nem öncélú – kalandjaink során ugyanis találunk oltárokat,

GRAFIKUS KORLÁTOK

A játék erősen videokártya-függő, így nem árt megjegyezni: csak a hardveres T&L képességgel felruházott kártyák képesek a futtatására, így tehát az ATI RAGE, az NVidia TNT, a Kyro és Kyro II, a SiS és Intel chippel szerelt megoldások, valamint a Matrox 450 és 550 is alkalmatlan a játék futtatására! Amúgy jó lesz, ha ehhez hozzászokunk, hiszen ez a trend.
A Will Rock az elsők között készült DX9 támogatással, így igazi szépségét a GeForce 4200 és Radeon 9000 sorozattól kezdve képes megmutatni (FSAA és társai), persze megfelelő processzorerő mellett (P4 1.4 GHz, ill. Athlon XP 1700+). Ez is a fejlődéshez tartozik…

melyen 50 aranyat áldozva háromféle, gombnyomásra aktivizálható és bizonyos ideig ható titáni képesség birtokába kerülhetünk: sérthetetlenség („Immortality"), nagy erejű sebzés („Titan Damage"), és a kihagyhatatlan időlassítás („Titan Motion"). Ezeket persze érdemes a főellenségekre, illetve a játék későbbi szakaszára tartogatni. A kincsek egy részét az ugyancsak kötelező titkos helyek rejtik, ahol plusz életerőt és páncélt is összeszedhetünk, ezek megtalálása azonban elég húzós – én legalábbis eléggé keveset találtam meg, így aztán ha egy-egy helyszín elcsendesedik, érdemes végigvizsgálni a terepet alaposan. Ha már a jellemző dolgoknál tartunk, érdemes megemlíteni az ellenségek viselkedését is, melyre természetesen a jól megírt scriptelés a jellemző, vagyis a rosszfiúk mindig ugyanott jelennek meg, általában egy-egy lépésünknek köszönhetően, és semmiféle intelligencia nem jellemző rájuk – egyetlen életcéljuk és hivatásuk három szó: „Kill Will Rock", azaz hősünk EKG-jának mielőbbi tartós kisimítása. Ebben változatosságot csak a három – igen ötletes nevű: „Will Win", „Will Play", „Will Die" – nehézségi szint jelent, ami egyedül a csúfságok létszámára van hatással, természetesen az utolsó már valóban adrenalinbajnokoknak való (lásd még: „Are You Serious?").

Maguk a pályák igen jól felépítettek és ötletesek, tele meglepetéssel – például lesz, ahol a trójai faló vagy egy kőhajító gép segítségével tudunk továbbjutni, sőt adott esetben gumiasztalokon felugrálva. Eme trambulinokat egyébként ellenfeleink is igénybe veszik, ami hatalmas show, emléketzet a Serious Sam zérógravitációs mókájára. A pályák változatosságát persze a techdemójelleg is indokolja – hatalmas külső terektől épp ily szellős belső helyszínekig, arénák, templomok, oszlopcsarnokok megejtő miliőjében, föld felett és föld (és néha víz) alatt vezet utunk, a végcél minden esetben kijutni az adott pályaszakaszról, ami legtöbbször csak akkor lehetséges, ha minden ellenségünket eliminálták. Néha egyébként igen hiányzott a horvát testvérbátyban is szerepelt külső nézetre váltás, például a számtalan, szintén kötelező csapdánál, mint a lengő pengék, lecsapódó lándzsák és ugrálás egyik platformról a másikra. Ez nincs, és amúgy is látszik, hogy

a készítők sokat nem babráltak a karakteranimációval – örök rejtély, hogy kerülsz ki a vízből (de kikerülsz), és a lépcsőn való közlekedés is elég izgalmas élmény. Amúgy az irányítással nincs sok gond, bár az egér túl érzékeny alapból, így érdemes utóhangolni, mint ahogy a jobbra és balra lépést is be kell lőni, egyébként minden oké. Épp úgy, mint Komoly Samu esetében, a fegyverváltásra itt is jó megszokni a billentyűzetet, hiába az egérgörgő – mire elpörgetsz az adott ellenség ellen leghatásosabb eszközig, már háromszor meghaltál…
A szóló mód amúgy 43 pályát tartalmaz, ami megfelelő egy igen véres, teljes hétvégét kitöltő menethez, és van hat többjátékos pálya is, ahol nagyon finom death match-eket lehet tolni. Nagy poén, hogy a pályák tele vannak csapdákkal, amelyeket mindkét oldalon be és ki lehet kapcsolni – átrohansz a folyosón, sarkadban az ellenséggel, majd amikor átértél, átlököd a kapcsolót, és máris ugrik egyet a fragszámláló. Rock me, baby…

Már megint túlléptem a keretet, úgyhogy ismét gyorsértékelés következik: a Will Rock egy remek retromészárszék modern köntösben – aki nem vár el tőle túl sokat, csak a „megyek előre, és forgácsolom az ellent" játékmenetet, annak jó élményt fog nyújtani, ráadásul a szemnek is kellemes látványt nyújt. Nálam azért nem sikerült Sam bátyó elé kerülnie, valami kis plusz mégis-csak hiányzik belőle…

]{redenc

Na most tulajdonképpen hányan is vagytok?

SABER INTERACTIVE

A Saber Interactive egy New York-i illetőségű fiatal fejlesztőcég, tagjai között igen jó képességű, orosz származású figurákkal. A fő programozó a szentpétervári egyetem matematika szakát summa cum laude minősítéssel végző Anton Krupkin, aki elsősorban fejlesztési segédeszközök (HairDesigner, LipSync, SkinAnimator), valamint a 3D Studio-hoz és a Softimage-hez készített pluginjai révén vált elismertté. A másik programozó Andrey Iones, aki szintén a szentpétervári egyetemen, a komputertudományi szakon szerzett diplomát, és igen jó név a szakmában, hiszen ő fejlesztette ki azt a nem valósidejű technikát, mely olyan játékok átvezető filmjeinek elkészítését segítette, mint a Heretic II, a Quake II, a Civilization II vagy a Battlezone. Mindketten korábban a Millenium Racer mellett bábáskodtak. A cég jelenleg a Will Rock mellett a Genome Project nevű külsőnézetes akciójátékot fejleszti, mely leginkább az Evolvára hasonlít, és igen ígéretesnek tűnik.

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz proci, 128 MB RAM, DX9, 32 MB grafikus kártya (GF2, Radeon), 800 MB HDD
JAVASLAT: PIII 800 MHz erősségű proci, 256 MB RAM, GeForce 3 erősségű kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Serious Sam	Serious Sam 2
Nincs	LAN/INTERNET	94%	PC.GAMES - 2002/03 - 95%

- + Látvány, hangulat
- + Ötletes ellenségek
- + Jó „egysorosok"
- + Jó Multiplayer
- − Néha kiegyensúlyozatlan

91%

GATHERING OF DEVELOPERS
PTERODON
WWW.VIETCONG-GAME.COM/
AZ ÁR NEM ISMERT

VIETCONG VS LINE OF SIGHT: VIETNAM

Az amerikai hadsereg katonái saját bőrükön tapasztalhatták meg a dzsungel vastörvényeit a vietnámi háború során. Hogy mennyire nem volt egyszerű dolguk, most te is megtapasztalhatod, rögtön két játék segítségével is.

Kitartás fiúk, úgy tudom lassan megnyerjük a háborút!

BEETETÉS...

Mielőtt a Vietcong piacra került volna, megjelent egy ingyenes, online multiplayer játék, amelynek nem titkolt célja az volt, hogy minél nagyobb legyen a hírverés a „fizetős" társa körül. A Junglewar névre hallgató, körökre osztott játékban a fő célunk – a győzelmen kívül, természetesen – az, hogy akció közben pontokat gyűjtögetve karakterünket egy jó RPG-hez hasonlóan folyamatosan fejlesztgessük. Az ötlet úgy néz ki, hogy bejött, mert több mint 28000 regisztrálás történt az elindítása óta. További részletekért irány a: *www.junglewar.com!*

A kárcsak az élet más területein, a játékiparban is vannak divathullámok, melyek során egymás hegyén-hátán jelennek meg a hasonló témát feldolgozó játékok. Elég, ha csak visszatekintünk az utóbbi két év FPS termésére. Egy-két (igaz, elég kellemes) kivételtől eltekintve egyrészt leszámolhattunk egy rakás létező és képzeletbeli terrorista szervezettel, vagy cirka 60 évet visszaugorva belevethettük magunkat a 2. világháborúba. Gondoljunk csak a Deadly Dozenre, az azóta slágerré vált Medal of Honorra vagy a multiplayerben jeleskedő Battlefield 1942-re, melyek sikerét jelzi, hogy már mindegyikhez jelent meg kiegészítő lemez is.
Ezután a játékipar új témát keresett, és – sajnos – viszonylag elég könnyen talált megfelelő környezetet egy akciójátékhoz. Vietnám, melyet mind a mai napig sokan az USA egyik legcsúfosabb kudarcának tartanak, ideális a lövöldék számára, hiszen a dzsungelek világa többnyire csak a kisebb-nagyobb osztagok közti közelharcot és kézitusát tette lehetővé. Sőt, ha belegondolunk, ez a háború igencsak véres és erőszakos volt – márpedig ha valami, akkor ez az, ami manapság jó pénzt hoz a média konyhájára. De félre a moralizálással, és figyelmünket fordítsuk a szinte egy időben megjelent két játékra, melyek – bár témájuk azonos – jelentős különbségeket mutatnak fel.

VIETCONG

A Vietcong egy kis, majdhogynem névtelen cseh csapat bozsorkánykonyhájából került ki, ám ennek ellenére meglepően jól sikerült játék lett belőle. Alapvetően a Medal of Honor hagyományaira épít, és a végigjátszás során bennem állandóan meg is volt a deja-vu érzés, de hozzá kell tennem, hogy egy sor apró, ám hangulatos újítással is találkozhatunk benne. Kezdjük azzal, hogy egy nagyon kellemes egyjátékos kampány áll rendelkezésünkre, mely átvezető jeleneteivel és a kiváló, korhoz illő zenéjével teremti meg a vietnámi hangulatot. 13, rendkívül eltérő hosszúságú küldetés (20 perctől akár 2 óráig is tart egy-egy menet) során harcolhatunk igencsak változatos terepen a névadó vietcongok ellen. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy unlockolhatjuk a különféle fegyvereket és scenariókat, amelyekben tovább csiszolhatjuk harci képességeinket. Harceszközök tekintetében nem voltak szűkmarkúak az alkotók – a nehézfegyverzet kivételével megvan minden, ami abban az időben előfordult a dzsungelben, kezdve a második világháborús PPS géppisztolytól egészen az M60-as géppuskáig, sőt, egyes helyeken még tüzérségi támogatást is kérhetünk. Annyi megkötés azért van, hogy egyszerre mindig csak 1-1 puska és pisztoly lehet nálunk. Ez bizony elég komoly megszorítás lehet azok számára, akik megszokták, hogy egy játékban fegyverboltot megszégyenítő arzenált tartanak maguknál, és mindig az éppen szimpatikus flintát veszik elő. Itt bizony megeshet, hogy rossz fegyverrel indulunk útnak – mivel a mesterlövészpuska bizony igencsak használhatatlan a dzsungelharcban, míg a közelről brutális erejű shotgun semmit sem ér a nyílt terepen. Aggodalomra persze semmi ok, mivel a harcok során bármikor lecserélhetjük a nálunk lévő fegyvert az elesetteknél lévő cuccra, sőt átkutatva őket még lőszert, fényképeket és egyéb emléktárgyakat is találhatunk.

Bár maguk a pályák lineárisak – azaz többnyire csak egyfelé mehetünk –, igencsak változatos helyeken bóklászhatunk, szinte nincs is két azonos hangulatú misszió. Természetes, hogy időnk jelentős részét a dzsungelben fogjuk eltölteni, de néha megfordulunk vietnámi falvakban, rizsföldeken, kopár amerikai táborokban, sőt, alkalmanként a vietcongok föld alatti alagútjaiba is be kell hatolnunk, amelyek nyomasztó hangulata után igazi felüdülés egy kis felszíni csetepaté.

Szerencsére a mai számítógépes technika már lehetővé teszi, hogy monitorunkon ne csak néhány fa, bokor meg tereptárgy árválkodjon, a képzelőerőnkre bízva a többit. A növényzet dús és változatos (igaz, közelről eléggé kockásak az objektumok), mindenfelé bokrok, álló és kidőlt fák, patakok, sziklák kerülnek utunkba, amelyek a dekoráció mellett a fedezék szerepét is betöltik. Mert bizony itt nem egy sérthetetlen terminátor szerepében tetszelgünk, az általunk alakított Steve Hawkins hamar jobblétre szenderül, ha nem bújunk vele egy kőrakás vagy fa mögé. Ehhez hozzá kell tenni, hogy azért nem egy hardcore szimulációról van szó, ahol egyetlen lövés is megpecsételi a sorsunkat, ráadásul lehetőségünk van az elveszett életerő pótlására is, vagy elsősegélycsomag, vagy az esetleg velünk tartó orvos által.

Sok esetben előfordul, hogy nem egyedül szállunk szembe az ellenséggel, hanem egy többfős csapat vezetőjeként. Társaink nagy segítséget jelentenek, mert bátran szembeszállnak a ránk törő ellenféllel. Különösebben nem kell foglalkozni velük, sőt, nem is tudjuk irányítani őket – maximum csak alkalmanként kell „használni" (csúnya szó, de itt igaz) egy-egy emberünket. Például, néha rádión kell üzennünk a bázisnak, ilyenkor a rádióssal kell beszélni, vagy ha megsérültünk, akkor az orvost kell hívni. Végül a vietnámi vezetőnket (pointman) is előrekküldhetjük, hogy mutassa nekünk az utat, ha esetleg elsőre nem tűnik fel, hogy merre is kell menni (például egy éjszakai túrán a mocsárban). Ennél többre ne is gondoljunk, és senki se keressen Operation Flashpoint szintű irányítást, még annak ellenére se, hogy a reklámok „csapatalapú FPS"-nek mutatják be a Vietcongot. Itt az embereink inkább csak afféle könnyítésként meg hangulatfokozó elemként funkcionálnak. Könnyítésként azért, mert ha előreküldjük őket, akkor akár nélkülünk is hidegre teszik az ellent, mi pedig nyugodtan mesterlövészkedhetünk hátul, hangulatfokozóként meg azért, mert harc közben embereink mutogatnak, kiabálnak, fedezékbe húzódnak, zárótüzet zúdítanak az ellenfélre, mintha egy akciófilm részesei lennénk. Különösen jól néz ki, ahogy társaink átvetődnek egy kidőlt fán vagy egy korláton – ezek az animációk igazi mestermunkák. A velünk szembenálló katonák viselkedése is hasonló – ők is együttműködnek, és nem egyszer találkoztam olyasmivel, hogy az egyik vietcong eszeveszett golyózáporral fedezte társát, amíg az fedezéket nem talált magának. A megsebesült ellenfelek sokszor visszahúzódnak egy szikla árnyékába, majd onnan időnként ki-kitekintve ontják ránk tovább az áldást. Szóval igencsak hangulatos az akció ebben a játékban, amit jó néhány apróság tovább fokoz. Például a közelünkben robbanó gránáttól egy darabig cseng a fülünk, a körülöttünk becsapódó lövedékek hangjai szinte kényszerítenek bennünket, hogy fedezékbe húzódjunk, vagy ha eltalálnak, akkor főhősünk szíve eszeveszett ritmusban kezd dübörögni. Nem nagy dolgok ezek, talán más játékokban is előfordultak már, de szerintem jelentősen javítanak a játékélményen.

A játékok stílusa elég különböző, úgyhogy a kettő közül az egyik biztosan bejön.

Az egyjátékos küldetések mellett természetesen hálózatban is nyomulhatunk, akár vietcongok bőrébe bújva is. 7-féle multiplayer játékmód létezik, kezdve a szokásos deathmatch és capture flag pályáktól egészen a Counter Strike-ot utánzó kooperatív módokig. A játék egész jól megy hálózatban, bár meg kell mondani, hogy a netkód azért még közel sem tekinthető tökéletesnek, mivel nem ritka az elszállás.

Ha már itt tartunk, további hibákról is be kell számolni, és itt elsősorban technikai problémákról van szó. Szerintem a legzavaróbb, hogy karakterünk küszás közben hihetetlen mutatványokra képes, egy-egy kisebb egyenetlenség hatására is egyből a függőlegesen, a levegőben kezd el továbbkúszni, ami lopakodás közben – mert ilyen pálya is van – hihetetlenül idegesítő. Az sem ritka, hogy csapattársaink beszorításnak egy sarokba, ahonnan emiatt sehogy sem tudunk kijönni – csak egy játékállás betöltésével tudunk ezen segíteni. Roppant illúzióromboló az is, hogy az elhullott ellenségek cirkuszi akrobatákat megszégyenítő pózokban képesek feküdni, és különösen zárt terekben gyakran „belelógnak" a falakba és a padlóba. Ezenkívül sokan tapasztalták (szerencsére én nem :)), hogy bikaerős gépükön érthetetlenül és élvezhetetlenül lassú volt a játék, bár erre azóta már jelent meg patch a fejlesztőktől. Biztos, hogy még elfért volna egy kis csiszolás a játékon, de hát tudjuk, a határidő az nagy úr.

Összességében a Vietcong egy szórakoztató FPS. A fejlesztők szerintem jól eltalálták a hangulatot, és inkább feladták a realisztikusságot az élvezhető és pergő játékmenet érdekében. Ha valakinek tetszett mondjuk a MoH:AA, akkor szerintem érdemes megnéznie ezt is.

MIÉRT IS HARCOLTAK VIETNÁMBAN?

A konfliktus gyökerei 1860-ig nyúlnak vissza, Franciaország ugyanis ebben az időben szerezte meg fokozatosan az eddig nagyrészt Kína fennhatósága alatt lévő területet. A 2. világháború idején, miután a franciák csúfosan elbuktak, Vietnámban egy japánok által irányított kormányzat uralkodott, ám miután a háború befejeződött, a franciák megpróbáltak visszatérni. Egészen 1954-ig kísérleteztek a gyarmati uralom helyreállításával, ám ekkorra már nyilvánvaló volt, hogy a gyengén felszerelt, alacsony morállal rendelkező francia csapatok nem tudják ellátni feladatukat. Ennek bizonyítékaként május 8-án Dien Bien Phu-nál a vietnámi kommunista Vo Nguyen Giap tábornok tönkreverte a gyarmatosítók seregét. Az ország kettészakadt, délen egy bizonyos Ngo Dinh Diem elnökké kiáltotta ki magát, és megalapította a Vietnámi Köztársaságot, míg északon egy Ho Chi Minh vezette kommunista rezsim kezdte meg uralmát Hanoi székhellyel. E két tökéletesen idegen és ellenséges rendszert egy demilitarizált zóna választotta el egymástól, ám ez sem tudta megakadályozni azt, hogy az északiak – támogatva a délen lévő kommunistákat – 1963-ban megdöntsék a déli kormányt, majd a következő évben maszszív támadást indítva szinte bekebelezzék az egész országot. Ekkor jött a képbe az Egyesült Államok, amely – nem akarva, hogy a kommunizmus Kelet-Európa, Korea és Kuba után itt és létrehozzon egy új államot – csapatokat kezdett küldeni a déli, egyébként hihetetlenül korrupt uralom támogatására.

MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 3D Grafikus kártya 32 MB RAM-mal
JAVASLAT: Mint minden FPS, ez is szereti, ha mindenből van több/jobb.

DVD kapcsolat: Képmutató, Patch, Trainer

Multiplayer: LAN/INTERNET

Medal of Honor: Allied Assault 94%

Soldier of Fortune: Double Helix 91%

\+ Változatos
\+ Hangulatos és szórakoztató
\+ Könnyed akció
\- Technikai bugok
\- Közelről néhol csúnyácska

81%

Gyerünk, gyerünk mindig az utolsó ember a hunyó!

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Ehavi másik, Vietnámban játszódó FPS-ünk fejlesztője már nem annyira ismeretlen, mint a Vietcongot készítő Pterodon. Az Nfusion „felelős" ugyanis a Deadly Dozen (és folytatása, a DD: Pacific Theater) elkövetéséért, amely ha nem is aratott túlságosan nagy sikert, egész korrekt program volt. Akárcsak a Pacific Theaterben, az Nfusion saját fejlesztésű grafikus motorja itt is elég hihetően ábrázolja a harcok színterét jelentő dzsungelt. A növényzet dús és változatos, a Vietconggal ellentétben itt közelről sem csúnyák a levelek és bokrok. Azért még itt sem játszhatunk botanikust! :) Hangok tekintetében a program átlagosnak tekinthető, és bár élőben még nem hallottam a játékban szereplő fegyvereket, nekem a hangeffektek túlságosan tompának és egysíkúnak tűntek.

Játékmenet szempontjából a LoS:V-ben a főszerep a lopakodásé – azaz sok esetben célszerű csendesen és lehetőség szerint láthatatlanul elsurranni a vietnámi ellenségeink háta mögött, és csak akkor harcba keveredni, ha tényleg muszáj. Hogy miért? Nos, bár bőven találunk itt is fegyvereket, és természetesen kedvünk szerint használhatjuk is azokat (sőt, egy időben egy kisebb fegyverraktárnyi gyilok lehet hátizsákunkban), az ellenséges katonák Supermant is megszégyenítő hallása és látása gyakran azt eredményezi, hogy nagyon hamar tűzharcba keveredünk, amely sokszor halálunkkal végződik. Ebben a játékban ugyanis a vietcongok a legkisebb zörrenésre is felfigyelnek (bizony-bizony, itt az aljnövényzet minden mozdulatunkra jó hangosan zizeg, elárulva ezzel tartózkodási helyünket), és ezután éleslátásukkal hamar kiszúrnak bennünket, még teljes sötétségben is. Ez pedig – tekintettel arra, hogy nagy távolságból is irreálisan pontosan céloznak – igencsak kellemetlen dolog. Igazság szerint ebben a játékban frusztrálóan gyakran és gyorsan meg lehet halni, ami nekem hamar elvette a kedvem a folytatástól. Félreértés ne essék – nem az a baj, hogy nem bírunk ki 1-2 találatnál többet, hanem inkább az, hogy ellenfeleink képességei és tudása rendkívül nehézzé teszik a játékot. Persze ennek is megvan a maga hangulata, hiszen az is felnyomja az ember adrenalinszintjét, amikor minden lépés előtt idegesen körbe kell kémlelni a környéket rejtőzködő katonák után kutatva, vagy amikor egy bokor alján lapítva hallja maga körül a rá vadászó katonák motoszkálását. A teljes képhez hozzátartozik, hogy lehet könnyíteni a játékon például azzal, hogy realisztikus sebzésmodell helyett kicsit Quake-esre vesszük a figurát. Ez azonban kétélű fegyver, ugyanis ilyenkor ellenségeinket is nehezebb lesz likvidálni – volt olyan eset, amikor egy közkatona csak 4 fejlövés (!!!) után volt hajlandó jobblétre szenderülni.

Az egyjátékos kampányban (amely 12, nem túlságosan változatos küldetésből áll) alkalmanként lesz csapattársunk is, aki egész jól tevékenykedik – figyeli a hátunkat, fedező tüzet ad, és még alapszintű parancsokat is adhatunk neki. Sajnos szűkebb, akadályokkal teli részeknél még mindig problémát jelent gépi segítőnk számára a mozgás, ezért jó pár esetben kellett babysitterkedni körülötte, ami nem túlságosan szívmelengető élmény. Ezt elkerülendő természetesen többjátékos módban is nyomulhatunk, és bár ezek egyike sem igazi újdonság, a kooperatívan végigjátszható kampány azért egészen jó ötlet – szerintem ez afféle ipari szabványnyá is válhatna az FPS gyártók körében.

Végeredményben a Line of Sight nem rossz játék, főleg ha figyelembe vesszük, hogy – remélhetőleg hazánkban is – budget áron lehet hozzájutni. Azt azonban meg kell jegyeznem, hogy az Nfusion előző játékaihoz képest nekem kicsit harmatosnak tűnt.

Zárszó, azaz: melyiket válasszam?

Bár mindkét játék alapötlete és megvalósítása hasonló, játékmenetben mégis eléggé elütnek egymástól. A Vietcong akciódúsabb, egyjátékos szempontból változatosabb és szórakoztatóbb is (ezért személy szerint ha választani kell, akkor én inkább rá szavazok), viszont a Line of Sight valamennyivel realisztikusabb, és azok számára mindenképpen élvezetesebb, akik örömüket lelik a lopakodásban és bujkálásban. A végszót – mint mindig – természetesen nektek kell kimondani, és remélem ne fog senki sem megkövezni, hogy picit kevesebbet adtam a LoS-nek. :)

SzabFer

SZÁMOK A VIETNÁMI HÁBORÚBÓL

A háború amerikai részről hivatalosan 1964. augusztus 7-étől (reagálva a Tonkin-öbölbeli incidensre) az 1973. január 27-én megkötött tűzszünetig tartott. Az USA körülbelül 2.600.000 embert küldött a háborúba, egyszerre legtöbben 1968-ban voltak ott, ekkor az ott állomásozó csapatok összlétszáma meghaladta az 540.000-et. Ezek közül több mint 58.000-en estek (KIA) és 2000-en tűntek (MIA) el. Vietnámi részről mindkét oldalon (észak és dél) hatalmas veszteségeket jelentettek. A harcban elesettek száma több mint 1.5 millióra tehető, és az eltűntek száma is több százezerre rúg. Ehhez még hozzá kell tenni, hogy a civilek vesztesége körülbelül 4 millióra tehető, ami az ország lakosságának 10%-a.
E szörnyű számokhoz még egy dolgot kell hozzátenni – 1976. július 2-án, miután az amerikaiak kivonultak, minden egyezmény ellenére az északi kommunista rezsim a két országrészt – természetesen saját uralma alatt – hivatalosan egybeolvasztotta. Vagyis a háborúnak, mint mindig, megint nem volt értelme…

MINIMUM CONFIG: PIII 550 MHz, 128 MB RAM, 3D Grafikus kártya 16 MB RAM-mal
JAVASLAT: Erősebb processzor és memória elfér

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Deadly Dozen	Codename Outbreak
Trainer, Video	LAN/INTERNET	84%	93%

+ Lopakodós stílus
+ Kellemes grafika
− Idegesítően nehéz
− Nem túlságosan változatos

70%

A PeCsa PETŐFI CSARNOK BEMUTATJA:

VII. SCI-FI & FANTASY NAP

STAR TREK * TOLKIEN * STAR WARS

2003. MÁJUS 18.
PETŐFI CSARNOK

BUDAPEST XIV., ZICHY MIHÁLY ÚT 14.

WWW.PETOFICSARNOK.HU * SCIFINAP.SCIFI.HU

ÁTJÁRÓ

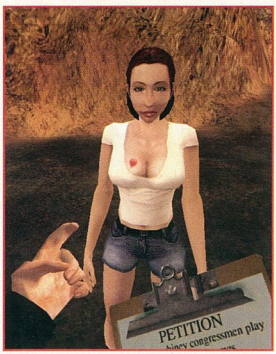
VISION

3 VIASAT

WHIPTAIL INTERACTIVE
RUNNING WITH SCISSORS
WWW.GOPOSTAL.COM/POSTAL
AZ ÁR NEM ISMERT

POSTAL 2

Vér, erőszak, polgárpukkasztás, botrány – kis amerikai anziksz az új évezred elejéről. Egy nem teljesen normális fejlesztőbanda ott folytatja, ahol abbahagyta, jelen sorok alapvetően lázadó lelkű írójának őszinte örömére...



Jöjjön csak közelebb kiscsillag, had súgok a fülébe valamit...

Ha egy fejlesztőcég az „Ollóval Rohangáló" nevet választja magának, az sok mindent elárul. Polgárpukkasztás, mint egy igazi punkbanda (lásd: Vágtázó Halottkémek), és/vagy bizonyos fokú pszichopata beütés. Az 1997-ben alakult amerikai stúdió első játéka, a Postal mindezeket igazolta. A stuff hatalmas vihart és botrányt kavart, tíz országban, még az egyébként e téren eléggé liberális Angliában is betiltották. De azért csak elkelt belőle 200 ezer példány, és ez elég volt a srácoknak, hogy a folytatás mellett döntsenek – és a kiadónak, hogy nagy merészen piacra dobja a portékát.

A játék helyszíne az arizonai kisváros, Paradise City. Itt él feleségével és kutyájával egy városszéli lepukkant lakókocsiban Postal Dude, egy átlag amerikai arc. Postal alapvetően békés polgár, csak épp mindig rosszkor van rossz helyen. Itt van például rögtön a hétfői nap. Egyszerű feladatok állnak előtte: vedd fel a fizetési csekkedet, váltsd be azt a bankban, majd hazafelé menet vegyél egy liter tejet. Elmész a munkahelyedre – történetesen az a városba nemrég betelepült Running With Scissors. Az iroda előtt a „Szülők a józlésért" mozgalom aktivistái tüntetnek, többek között „Öljétek meg az erőszakos játékok készítőit" feliratú táblákat lengetve. Odabent főnököd kéjes örömmel közli, hogy ki vagy rúgva. Még fel sem ocsúdsz, a tüntetők fegyvert rántanak, és megrohamozzák a stúdiót. Naná, hogy megvéded magad. A hullahegyen átgázolva elmész a bankba, ahol a hatalmas sort végigvárva a pénztáros kisasszony egyszerűen tudomást se vesz rólad. Elindulsz, hogy valami főnököt keressél, és mit találsz? Egy tárva-nyitva hagyott páncéltermet. Naná, hogy kiszolgálod magad... Erre persze jönnek a zsaruk, te pedig menedéket keresel a közeli dilházban – itt meg az ápolók esnek neked gumibottal. Amíg a zsaruveszély elmúlik, jobb híján a lelőtt fehérköpenyesek kerti ásóval leválasztott fejével focizgatsz a gumiszobában, hogy levezesd a feszültséget. És minden napod így telik: elmész a templomba gyónni, mire iszlám fundamentalisták rohamozzák meg a szent helyet; visszaviszel a könyvtárba egy könyvet (naná, hogy a Zabhegyező – ennek különös jelentősége van az amerikai kultúrában, ajánlott mozi: „Összeesküvés-elmélet"), mire radikális környezetvédők („Mentsétek meg a fákat!") felgyújtják az épületet... Elmész a temetőbe, hogy elégtétel gyanánt levizeld jóatyád sírját, mire két sírásó hátulról megkínál egy szívlapáttal, és hamarosan a helyi sörfőzde pincéjében találod magad, szadomazo bőrszerkóba öltöztetve. Így telik az egész heted – napi feladatok és nem várt fordulatok.

Vér, erőszak, polgárpukkasztás, botrány - kis amerikai anziksz az új évezred elejéről.

Sajnos mindazon csoportok, akiknek tagjaival összetűzésed volt – a szülők, a zöldek, az arabok és a többiek – ezentúl, ha meglátnak bárhol, azonnal fegyvert rántanak, így a hétvége felé már minden lépésed előtt alaposan körül kell nézned, mert százfelől leselkedik rád veszély. Mindezt tetézik a rendőrök (később az egyre jobban eluralkodó erőszak miatt már a SWAT kommandósai és a Nemzeti Gárda katonái is), akik csak teszik a dolgukat, szegények. Ha meglátnak, két lehetőséged van: vagy eldobod a fegyvert, és hagyod, hogy megbilincselve elvigyenek az őrsre, vagy menekülsz, ilyenkor persze a zsaruk már lőnek is, és kiadják a körözést ellened. Szerencsére ez egy kis idő múlva elévül, addig érdemes meghúznod magad valami épületben.

Fentiek erősen hasonlítanak a GTA3 játékmechanizmusára: a küldetéseink során „begyűjtött" egyre több ellenség, a zsaruk és a körözés elévülése, vagy az, hogy a város zónákra van osztva, és ezek jó része csak egy bizonyos idő után – ebben a játékban a hét egyes napjain – válik elérhetővé. És itt is van nagyon sok rejtett poén, „easter egg", és nagy szabadságfok, hiszen a küldetések mellett oda megyünk, ahová akarunk, és azt csinálunk, ami épp jól esik. Két különbséget azért meg kell említeni: az első, hogy gyalogosan mászkálunk a városban, a másik, hogy általam érthetetlen módon a különféle zónák között hosszú, jó félperces töltögetés kezdődik. Paradise City azért tizedakkora, mint Liberty City – ez viszont ezer apró darabra van szabdalva, és minden egyes zónaátlépés megköveteli a maga töltögetését. Egy nap, ha csak a kötelező útvonalat járjuk be, legalább 5-6 zónát érintünk, de nem ritka a 10-12 „határ-átlépés" sem, ami 5-6 percnyi sem-

GARY COLEMAN

Az 1968. február 8-án született, mindössze 142 cm magas Gary Wayne Coleman kisebb tévészerepek után az 1978-ban útjára indult (és 1986-ig futott) „Diff'rent Strokes" című tévésorozatban robbant be milliók tévéképernyőjére. A sorozat egy gazdag manhattani család kalandjait mesélte el, akik örökbe fogadták afro-amerikai szobalányuk két gyermekét. A törpenövésű színész szállóigévé vált szövege, a „Whatchoo talkin' 'bout?" (kb. „Miről beszél'sz?") is szerepel a játékban, mint ahogy a plázában történő események (autogram-osztás, és a rendőrök megjelenése, akik Colemant akarják letartóztatni) sem véletlen.

1998 nyarán az akkor már egy áruház biztonsági őreként (komoly!) dolgozó egykori sztár épp golyóálló mellényt vásárolt magának, amikor egy rajongója, Tracy Fields buszsofőr autogramot kért tőle. Az aláírás végén a hölgy egy személyre szóló ajánlást is szeretett volna kérni, 95 kilójával elállva a kis fickó útját, mire Coleman felugrott, és ököllel a jóasszony arcába vágott. A bíróság egy év felfüggesztett szabadságvesztésre ítélte, és kötelezte az 1665 dolláros kórházi költség megfizetésére...

mittevést jelent, ez egy idő után már rendkívül bosszantó.

A másik eléggé érthetetlen dolog a játék kinézete. A Postal 2 mélyén az Unreal technológiával megtámogatott Karma engine dobog. A játék azonban elég jól leplezi mindezt. Nem mondom, megvan Paradise Citynek az a jellegzetes, a vidéki, középnyugati Amerikát idéző hangulata, de az összkép a jónevű motor ismeretében azért hagy kívánnivalót maga után, főleg a belső terek terén. Minden épületbe bemehetünk, és bizony elég siralmas a látvány, korai, tíz évvel ezelőtti játékokat idéz, nekem a Blood ugrott be (bár lehet, hogy csak a fejrugdosás miatt). Meg lehet szokni a dolgot, hiszen ez a „retrohangulat" nem feltétlenül negatívum, én még ma is előveszem a Duke Nukem 3D-t például, csak valahogy el vagyunk kényeztetve, főleg akkor, ha egy ilyen nagy tudású motort keres (és nem talál) a játék mélyén az egyszeri játékos. A bűnös elsősorban a helyenként igen gyenge, rosszul megválasztott textúrákban rejlik.

A többivel amúgy nincs sok baj, az emberek például egész jók (főleg a csajok!), és ami nagyon rendben van, az a Karma már általam is többször istenített rongybaba-mechanizmusa, ahogy az áldozatok összeesnek, ahogy beléjük rúgva nyeklenek, átfordulnak, végtagjaik kicsavarodnak. Maga az AI is jól muzsikál, ellenfeleink és a zsaruk igen jól reagálják le a történéseket, és a járókelők reakciója is megfelelő – ez az a játék, ahol nincs NPC, hiszen mindenki él és aktív részese az eseményeknek.

És ami kiemelkedő: a játék humora. Ehhez azonban felnőtt lélek kell. A humor ugyanis erősen fekete. A beszólások félelmetesek, a történések elképesztők, még a legapróbb poén is üt. És itt van Gary Coleman is, aki nemcsak képet, de hangját is adta a történethez. Őt idehaza talán kevesen ismerik – a kiemelt részben olvashattok róla. Rajta kívül még rengeteg utalás van, például a már említett Zabhegyező, a könyvraktár emeletén, az ablak mellé támasztott puska (lásd:

Kennedy-gyilkosság), a Jihad kecsketej, a Sym Homeless videojáték (homeless = hajléktalan), a tüntetők táblái, a pólók, plakátok és hirdetőtáblák feliratai, az üzletek nevei (a Sexxoco benzinkút, vagy a görög kajálda, a „Last Action Gyro"). A fegyverek terén is találunk rémisztő dolgokat. Puskánk csövére például rá-húzhatunk egy macskát (a hátsó felével), amely így hangtompítóként funkcionál. A hagyományos fegyverek (pisztoly, géppisztoly, távcsöves vadászpuska, kézigránát, rakéta- és napalmvető) mellett elhajigálható ollókat, ásót, gumibotot, sokkolót, Molotov-koktélt, tehénfejeket és benzinneskannákat használhatunk. Minden adott tehát a nyugodt, tökéletes és látványos vérengzéshez…

A Postal 2 valószínűleg megosztja ismét a közvéleményt, sőt talán a játékosokat is. Sokan öncélúnak tartják majd, mások alaposan félreértik. Jómagam inkább a fent leírt technikai részekben találtam kivetni valót, és sajnos hiányzik a többjátékos üzemmód is, bár a készítők szerint lesz egy külön multiplayeres verzió is. Amúgy számomra nagyon rendben van. Ha a melóhelyen felbosszant a főnököd, az orrod előtt zárják be a boltot, a buszon összetaposnak, és mire hazaérsz, a lyukas zacskóból kifolyó tej szétáztatja a kenyeret, ne az asszonyon vagy a kölykön vezesd le a feszültséget – vedd elő ezt a stuffot, és puskát ragadva engedd ki a gőzt. Isten hozott Paradise Cityben, az ámokfutók paradicsomában!

]{redenc

POSTAL, LIEBERMAN, HESTON

A „Going postal" (kb. „átmenni postaiba") kifejezés a stressz kiváltotta erőszakos megnyilvánulások tréfás szinonimája lett az USA-ban. A nyolcvanas évek közepéből ered: az USPS, az Államok postaszolgálata veszteségeit csökkentendő több ezer hivatalt zárt be, miközben dolgozóit állandó túlórákban iszonyú munkatempóba hajszolta, emiatt megnőtt a postai dolgozók körében az öngyilkosságok száma és a munkahelyi erőszak.
A játék 11 (!) nehézségi szinten játszható. A legkönnyebb, „legártatlanabb" a Liebermode, a legkegyetlenebb és legvéresebb a Hestonworld. A „Liebermode" Joseph Lieberman konzervatív képviselő és postamester után kapta nevét, aki a Postal és más erőszakos játékok és zeneszámok miatt beadványokkal bombázta a törvényhozást. A játékban a keddi nap egyébként békés aláírásgyűjtéssel kezdődik: „Petíció arról, hogy a nyafogó képviselők is játsszanak erőszakos videojátékokkal" – és olvashatunk egy plakátot is: „Lieberman, Isten látja hazugságaidat". A Hestonworld pedig az ismert amerikai színész, Charlton Heston nevét őrzi, akit 1997-ben választottak az NRA (National Rifle Association, fordítsuk így: Nemzeti Puskaforgatók Szövetsége) elnökévé, és aki e tisztségében heves kirohanásokat intézett a nők, a melegek és az afro-amerikaiak ellen, miközben síkra szállt a szabad fegyverviselés és -használat mellett, „szabadságunkat és jogainkat megvédendő". Postal Dude egyik szövege így hangzik: „Az én elnököm Charlton Heston".

MINIMUM CONFIG: PII 450, 128 MB RAM, DX 8.1b, 1 GB HDD
JAVASLAT: 1 Ghz erősségű proci, 256-512 MB RAM, korrekt grafikuskártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Postal	GTA3
Trainer	Nincs	86%	PC.GAMES - 2002/07 - 98%

- + Hangulat
- + Fekete humor, poénok
- + Fizika
- − Csúnyácska
- − Hosszú töltögetés

87%

52 **BLITZKRIEG**
A második világháborús stratégiák legújabb gyöngyszeme jött, látott, és győzött.

STRATÉGIA

A szokásosnál talán kevesebb játék fért a stratégia rovatba, de a minőségre nincs okunk panaszkodni. A stratégia minden szeletét felvonultatja az az öt játék, ami bekerült a válogatásunkba. Felépíthetjük és kormányozhatjuk birodalmunkat egy történelmi korokat felvonultató programban, vagy ha úgy tartja kedvünk, szórakozhatunk a szomszédunkkal. Részt vehetünk második világháborús csatákban, vagy kormányozhatjuk kalóz birodalmunkat. Fejest ugorhatunk a szolgáltató iparba, egy étterem vezetésével kezdve, hogy aztán lépésről lépésre kiépítsük a saját éttermi hálózatunkat.

Reményeink szerint minden stratéga talál a rovatban kedvére való játékot.

TARTALOM

49 EMPIRES: DAWN OF MODERN WORLD
A Stainless Steel Studios az Empire Earth sikerén felbuzdulva megkezdte az Empires: Dawn of Modern World készítését. A program nem kiegészítő lesz, és nem is igazán folytatás, inkább egy újra feldolgozása az eredeti játéknak. Hasonló helyszíneken hasonló feladatokat kell megoldjunk, mindezt teljesen új grafikával, és még élvezetesebb játékmenettel körítve.

50 NEIGHBOURS FROM HELL
A legszebb öröm a káröröm, legalábbis sokan ezt mondják. Ez a játék is ezt támasztja alá, hiszen a célunk a szomszéd bosszantása, mindez egy Tv show keretein belül. Minél gonoszabb trükköket találunk ki, annál jobban elnyerhetjük a nézők tetszését.

52 BLITZKRIEG
Az egyik legjobban várt stratégia érkezett meg a Blitzkrieg személyében a szerkesztőségbe. Sokan csak egy Sudden Strike 2 klónnak tartották, de mind megvalósításában, mind a játékélményt tekintve messze túlmutat azon.

54 TROPICO 2: PIRATE COVE
Az előző részben egy sziget diktátorának szerepét kellett betöltenünk, most fel kell építenünk, és kormányoznunk kell egy kalóz szigetet. Nem lesz egyszerű dolgunk, ha fel akarjuk virágoztatni birodalmunkat, a legutolsó hajónk ágyúit is nekünk kell megépíttetni, mielőtt portyázni küldenénk kalózainkat.

58 RESTAURANT EMPIRE
Az előző számban már bemutattuk a játékot, de most megérkezett a teljes verzió is a szerkesztőségünkbe. Most végre megtudhatjuk, hogyan lehet egyetlen örökölt étteremmel kezdve egy virágzó éttermi hálózatot felépíteni.

ELŐREJELZÉS

Ghost Master	2003/05	Empire Interactive
Medieval Total War: Viking Invasion	2003/05	Activision
No Man's Land	2003/05	CDV
Rollercoaster Tycoon II: Wacky Worlds	2003/05	Infogrames
Rise of Nations	2003/05	Microsoft
Korea: Forgotten Conflict	2003/06	Cenega
Warcraft III: The Frozen Throne	2003/06	Vivendi
Republic: The Revolution	2003/06	Eidos Interactive
Soldner: Secret Wars	2003/06	Jowood
Northland	2003/07	GMX Media

TOPLISTA

1. C&C: Generals	Electronic Arts
2. Sim City 4	Electronic Arts
3. Age of Mythology	Microsoft
4. Praetorians	Eidos Interactive
5. Warcraft 3	Blizard
6. American Conquest	CDV
7. Haegemonia	Wanadoo
8. Master of Orion III	Infogrames
9. Platoon	Digital Reality
10. Impossible Creatures	Microsoft

ACTIVISION
STAINLESS STEEL STUDIOS
MÉG NINCS
MÉG NEM ISMERT

EMPIRES:
DAWN OF THE MODERN WORLD

Vissza lehet-e utasítani egy ajánlatot, ha azt elfogadva végignézhetjük civilizációk felemelkedését és bukását, ha felépíthetünk és kormányozhatunk hatalmas birodalmakat? A válasz szerintem nem kétséges...

Az Empire Earth 2001 novemberében jelent meg, hatalmas sikert aratott mind a játékosok, mind a kritikusok körében, több online és offline magazin is az év játékának választotta. Készült már néhány birodalomépítős játék előtte is, de az apró, kidolgozott részletek, a rendkívüli grafikai megvalósítás miatt az Empire Earth magasan kiemelkedett ezek közül.

Az Empires: Dawn of the Modern World fejlesztését 2002-ben kezdték, eleinte nem volt egyértelmű, hogy egy folytatást, vagy egy kiegészítést készítsenek. Végül a fejlesztők mindkét megoldást elvetették, úgy döntöttek, hogy az eredeti játék újrafeldolgozását készítik el. A játék öt korszakot ölel majd fel, a középkortól a második világháború idejével bezárólag.

A készítők nagyon fontosnak tartják a játékosok visszajelzéseit, ezért több kérdésben széleskörű kutatást végeztek. Az egyik fontos kérdés az volt, hogy vajon melyik időszakban játszódó stratégiákkal szeretnek legjobban játszani, a legnépszerűbb a második világháború időszaka volt. A középkor volt a második legkedveltebb, így könnyen behatárolták a játék korszakainak határait. Úgy gondolták, nem könnyű az egész játékos közösség igényeit kiszolgálni, de nem lehetetlen. Ezért az időszakok kiválasztása mellett fontos volt a megfelelő játékmódok kialakítása is. Két fő játékmódot alkottak meg, az elsőt azoknak, akik ritkábban játszanak stratégiákkal, és jobban szeretik a pörgősebb, csatákon és harcon alapuló játékokat. A másik mód természetesen a vérbeli stratégáknak kedvez, akik szép lassan építik fel a birodalmukat, bejárják a fejlődés összes lépcsőjét, és csak utána kezdenek el csatázni.

A játék fő irányvonalait is a játékosok visszajelzései alapján építették föl, így lett a játék egy birodalomépítős, kalandozós program, mert egyértelművé vált, hogy a többség szeret hatalmas területeket felfedezni, bejárni a szárazföldeket, a tengereket, és ha lehet, mindezt egy hatalmas sereggel bebiztosítva. A csatákat úgy építik fel, hogy a játékos kezében összpontosul minden, tényleg rajta áll, vagy bukik a csaták kimenetele. A taktikai képesség ugyanolyan fontos lesz, mint az ügyesség, a legapróbb momentumokat is meg kell majd tervezni.

Tele a tengerpart, hova állíthatom fel a napernyőmet?

A tervek szerint a legfontosabb különbség az eddig valaha készült programok, és az Empires között az, hogy a játék során teljesen különböző civilizációkat ismerhetünk meg, teljesen különböző csoportokat vezethetünk majd. A játékosokat nem érdekelte, hogy az Empires teljesen új 3D grafikában pompázik, és mindenféle káprázatos effektet használ majd. Azt akarták, hogy olyan civilizációkat, kultúrákat építhessenek, és vezethessenek, melyek tényleg különböznek majd, és ez a különbözőség nem merül ki csak pár eltérő grafikával ábrázolt egységben. A fejlesztők nem árulták el az összes játszható kultúrát, de Anglia, Németország és Korea már biztos közöttük lesz.

Az első rész volt a Stainless Steel Studios első 3D grafikát használó stratégiai játéka, emiatt nagyon sok idejüket a grafika tökéletesítésére fordították, kevesebb idejük maradt a játékélmény tökéletesítésére. Most a stratégiák között elsőként használnak majd második generációs 3D grafikát, így könnyebben tudnak a játszhatóságra koncentrálni.

A képek alapján a grafikai megvalósítással nem lesz semmi probléma, és ha a fejlesztők betartják az ígéreteiket, akkor új etalon születhet kategóriájában.

Uniq

JOWOOD
JOWOOD
WWW.NEIGHBOURS-FROM-HELL.COM/
2003. MÁJUS

NEIGHBOURS FROM HELL

Társasházban lakók nagyon jól tudják, milyen kellemetlen lehet, ha valamelyik szomszéd nagytakarításba kezd vasárnap délben, mikor mi még az előző esti dorbézolásból próbálnánk kikúrálni magunkat, és bármit megadnánk némi csendért. Vagy ha éppen este a TV bömböl a szomszédos lakásból, mivel az ott lakó hallása sem a régi – pont amikor éppen leckét írnál...

Gondolkozzunk csak el, mit keres a fülemben egy kígyó?

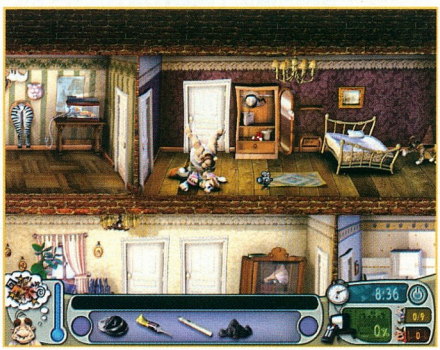
A JoWooD készítői úgy döntöttek, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit kiengedjük a gőzt, és megleckéztethessük a szomszédokat. Pontosabban csak egyet, Woody szomszédját, aki minden szomszédok legrosszabbika, és az összes elképzelhető negatív tulajdonsággal bír. Feladatunk tehát az ő bosszantása, azonban ez azért nem lesz egy annyira egyszerű eset, hiszen nem szabad, hogy kiderüljön, hogy miattunk romlanak el a háztartási gépek, vagy hogy azok a fránya szögek esetleg nem maguktól kerültek arra a napozószékre.

Ha még emlékeztek a Devil Inside nevezetű játékra, akkor az alapkoncepcióval tisztában lehettek. Ebben egy TV-show keretein belül kellett irtanunk az ellent, miközben kamerák követték minden mozdulatunkat, célunk nem is a szörnyek irtása, mint inkább a nézői elégedettség, a nézőszám emelkedésének elérése volt, noha mindehhez az előző tevékenység is szükségeltetett. Jelen játékban minden egyes, a szomszédot bosszantó trükk kivitelezése után növekedik a nézők által értékelésként adott százalék, ha pedig sikerül kombó módjára egyszerre több trükköt egymás után megvalósítani, extra százalékpontokhoz jutunk.

De lássuk inkább, hogyan is mehet végbe egy ilyen show. Woody barátunk belép az ajtón, taps, majd elkezdődhet ténykedésünk. Szomszédunk háza több emeletből, valamint szobákból áll. Ezekben végez különböző feladatokat, az adott epizód leírásának megfelelően. Például éppen saját születésnapját ünnepli (lemegy, megnézi a postaládát, majd meggyújt egy gyertyát a tortáján, majd ugyanezt ismétli), vagy sportol, esetleg mos és vasal. Ezen tevékenységek során egy bejáratott kört ír le a házában, így ahhoz, hogy sikeresek legyünk, ezt a kört kell kiismernünk, valamint csínytevéseinket ennek során végzett cselekvéseihez igazítva kell időzítenünk.

Hogy mik is lehetnek ezek a csínytevések? Miután belépünk a házba, első dolgunk a felhasználható tárgyak felkutatása legyen. A fürdőszoba gyógyszerszekrényében, a fiókos szekrényben, a hűtőben, a szemetesben és még néhány helyen kutakodhatunk felhasználható eszközök után. Ahol tudunk valamit tenni (van olyan trükk, amihez segédeszköz nem kell, kétkezi munkával is kivitelezhetjük), ott a kurzor kézformát fog mutatni, ahol tudnánk valamit tenni, de csak valami más segítségével, vagy éppen az adott objektum fontos egy trükk kivitelezéséhez, ott szemeket fogunk látni. Ha ilyenkor kattintunk, Woody szövegbuborékban tájékoztat bennünket az adott dologról, burkolt információt adva arra nézve, mire is használhatjuk az adott dolgot. Ha van egy eszközünk, és kombináljuk valamivel, illetőleg önmagában buherálhatjuk meg, időre van szükségünk ahhoz, hogy a folyamatot Woody végehezvigye.

Ez idő alatt nem szabad, hogy a szomszéd a szobában tartózkodjon, amit úgy tudunk figyelemmel kísérni, hogy mindig látjuk a gondolatát a bal alsó sarokban, így tudjuk (ha már ismerjük a lakásban lévő dolgok elhelyezkedését), éppen hová is tart. Külön nehezítés a játék későbbi részében, hogy háziállatok is vannak a lakásban (papagáj, kutya), akik mellett csak osonva tudunk elhaladni (jobb klikk), másképpen zajt csapnak, és szomszédunk azonnal odaszalad. Ha ez még nem lenne elég, vannak olyan feladatok, amiket csak bizonyos esetben tudunk megcsinálni, és még pontosabb időzítést igényelnek. Például a focilabdát csak akkor tudjuk tekegolyóra kicserélni, ha a kint focizó srácok már berúgták az ablakon. Segítségként annyit kapunk, hogy a ház bizonyos helyein el is tudunk bújni (az ágy alá, a szekrénybe), ezt



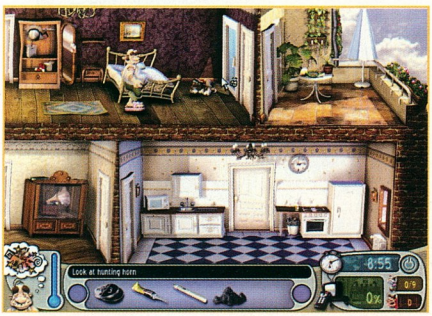
a későbbiekben ki is kell majd használnunk, mert bizonyos trükköket csak így tudunk kivitelezni.

A cél, hogy a kitűzött százalékot elérjük. Ezt nem mindig tudjuk csak úgy elérni, hogy mindent megcsinálunk, néha szükséges a fontos sorrend, és az, hogy egyik trükkből rögtön a másikba sétáljon áldozatunk, hiszen minél idegesebb (ezt a képernyő bal alsó sarkában látjuk), annál boldogabbak a nézők. Ha ez megvan, akár ki is sétálhatunk a házból, és sikerrel befejeztük az adott epizódot. Akkor is vége van a játéknak, ha minden trükköt megcsináltunk, vagy ha a szomszéd elkap minket, esetleg ha lejár az időnk. Értelemszerűen utóbbi két esetben sikertelen az epizód.
A játékban három bevezető rész során ismerkedhetünk meg a kezeléssel, valamint az alapvető trükkökkel, majd utána három szérián, összesen tizennégy részen keresztül törhetünk borsot a szomszéd orra alá, folyamatosan növekvő nehézségi szintű feladatokat megoldva.

Az alapötlet nagyon szórakoztató, a megoldás már kevésbé. Az első 5-6 feladat során az ember jókat szórakozik a trükkökön, a későbbi epizódok során pedig egyre nehezednek a feladatok, így a kihívás is meglenne, azonban ez még kevés az üdvösséghez. Sajnos hiányzik a változatosság a játékból, az új terepek felfedezésének öröme (mindhárom szérián keresztül ugyanabban a házban vagyunk, mindösszesen annyival jutunk előrébb, hogy újabb és újabb szintek illetve szobák nyílnak meg előttünk, újabb lehetőségekkel). A végigjátszás metódusa pedig fölöttébb mechanikus. Új pályán először felfedezzük a szomszéd útvonalát, megkeressük a felszedhető tárgyakat, és kipróbáljuk, mit mivel lehet kombinálni. Ennyi idő alatt nagyjából kiderül, milyen sorrendben tudunk a leghatékonyabbak lenni, és melyik trükk módosíthat esetlegesen a szomszéd útvonalán (pl. kirohan a vécébe). Ekkor újrakezdjük a pályát, majd a megfelelő időzítéssel maximális pontszámot érünk el.

A probléma ott van, hogy ha egyszer végigjátszottuk a játékot, nem valószínű, hogy sokszor elővennénk a közeljövőben. Értékállósága ezért erősen megkérdőjelezhető, amit az is erősít, hogy a tizennégy pálya nagyon gyorsan végigvihető, még akkor is, ha az utolsó szinteken azért keményen meg kell dolgoznunk, hogy az időzítés pont bejöjjön.

Amit azonban érdemes a pozitív oldalon kiemelni, az a végtelenül egyszerű point&click irányítás, valamint a 2D-s grafika. Ha lehet egy tippem, szerintem ezt a játékot a legjobban azzal lehetett volna hazavágni, ha 3D-ben készítik el. Így viszont poligonhegyek helyett mókás rajzolt grafikával találkozunk, amit mulatságos animációk egészítenek ki. Arról nem is beszélve, hogy ennek eredményeképpen nincs szükség erőműre a futtatásához.



Feltúrtam ezt a nyamvadt szobát, de sehol nem találom a távirányítót

Emlékeztek még a Gobliiins sorozatra? Emlékeztek még, hogy még az is mennyire vicces volt, ha az ember semmit sem tett, és azt nézte, 'unalmában' milyen mutatványokat visz véghez főszereplőnk? Nos, ezt a hangulatot ebben a játékban is megtalálhatjátok. Ezek azok az apró momentumok, amik manapság nagyon hiányoznak a játékokból.

A programot mindenképpen tudom ajánlani azoknak, akik szeretnének végre minőségi megoldásokat látni, még ha nyúlfarknyi is az általa nyújtott játékidő. Az pedig remek hír, hogy elkészült a magyar adaptáció, így még nagyobb közönség számára is élvezhetővé válik. A legutolsó, izzasztó részeket leszámítva kiváló családi szórakozás felfedezni, hogy mit mivel kell kombinálnunk ahhoz, hogy pokollá tegyük áldozatunk mindennapjait. Csak a csemete nehogy élőben is kipróbálja a trükköket, esetleg rajtunk!

Említést érdemel még a játék honlapja, amely kiválóan illeszkedik a játék képi világához, ráadásul minden szükséges dolgot megkapunk (letöltéseknél háttérképek, videó, információ a szereplőkről, a történetről, képek, stb.). Érdemes ellátogatni ide, az alaphangulatot megteremti a játékhoz.

Chilly

SPY vs. SPY

Nem véletlenül merülhet föl a First Star Software játékának neve, hiszen az alapötlet valahol itt gyökerezik. A MAD magazin rajzolt figuráinak történetei alapján készítették el a játék első részét Atarira, Commodore 64-re, valamint Apple II-re, és a későbbiekben még több platformra is portolták. Összességében három részt ért meg, valamint sok-sok díjat és elismerést kapott a szakmabeliektől.

A cél itt picit azért eltérő volt, hiszen két játékos dolgozott egymás ellen, különböző trükköket és eszközöket bevetve, hogy a másik ténykedését meghiúsítsák. Ami miatt forradalmian új megoldásnak számított, az az volt, hogy a két játékos egyszerre tudott cselekedni egymás ellen, osztott képernyőn. Azt hiszem, túlságosan részletezni nem kell, ez mekkora hatással volt 1984-ben a játékosokra és a játékiparra...

További információkat a játékról a következő címen találhattok: *www.firststarsoftware.com/spyvsspy.htm*

CDV
NIVAL INTERACTIVE
WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE
9.990 FT

BLITZKRIEG

Stirlitz korán – hajnali 03:42-kor – érkezett a nyolcórás megbeszélésre, és Müller asztalon hagyott papírjainak tanulmányozásába mélyedt. EGYMILLIÓ-NÉGYSZÁZEZER GYALOGOS, HÉTEZER-KILENCSZÁZ NEHÉZLÖVEG ÉS HÁROM-EZER-ÖTSZÁZHUSZONKÉT HARCKOCSI ÚTBAN MOSZKVA FELÉ – állt a legfelsőn. Na bumm, tűnődött Stirlitz, aztán tovább gondolta: Nyeeeeum... baang, baang... ratata!

Fogadjunk, hogy minket nem lehet megállítani!

A SZOVJET CSODA: T-34

A T-34-es közepes harckocsi alighanem a legforradalmibb konstrukciójú páncélos, amit valaha építettek. Néhány technikai és technológiai érdekesség:

– A lövegtorony egy darabból volt öntve; ez akkoriban technikai bravúr volt, a ferdén becsapódó lövedékek egyszerűen lecsúsztak a járműről.
– A test páncélozása döntött páncéllemezekből készült; ez jelentősen megnövelte a szilárdságot és a tankelhárító lövedékek elleni ellenálló képességet.
– A lánctalpak szélesek voltak; ezek segítségével a jármű könnyen tudott mozogni nehéz terepen is (mély sár, hó).
– Hajtóműként dízelüzemű motort alkalmaztak, könnyűfém alkatrészekkel – a világon elsőként.

Bevezetése után Sztálin elrendelte egy erősebben páncélozott és erősebb fegyverzetű típus kifejlesztését is, így keletkezett a T-32. A T-32-esnél már a 76,2 mm-es ágyú egy rövidebb csövű változatát alkalmazták. A jármű tűzereje félelmetes volt. A háború elején, amikor a német páncélosok 37-esei 50 mm-es ágyúkkal voltak felszerelve, ez hatalmas fölényt biztosított a T-34-nek, és gyakorlott katonák kezében ez a tank esélyt sem adott a német Pzkpfw III-asoknak és IV-eseknek. A szovjet hadsereg azonban, sajnálatos módon, éppen gyakorlott katonákban szenvedett a legnagyobb hiányt.

Woody Allen egyik karaktere találta mondani: nem kedveli Wagnert, mert a hallatán késztetést érez Lengyelország lerohanására. A Nival Interactive új programja a gyakorlatban is módot ad erre, viharos tempójú előrenyomulása közben mégis sikerül a játékos szívébe lopnia magát. Hogy képes-e megtartani állásait, megint más kérdés – ez utóbbira keressük a választ a következő oldalakon.

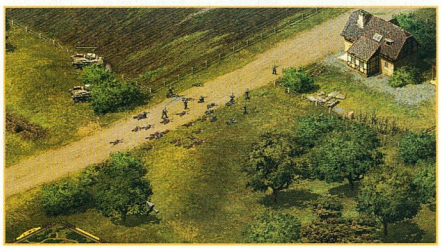
A politika történelemmé szelídülésének biztos jeleként sorra érkeznek a játékprogramok, melyek a 20. század második világháborújának eseményeit dolgozzák fel – ama nyilvánvaló, napjainkban már mulatságosnak ható részrehajlás nélkül, ami a magamfajta csatalovak gyermekkorának tévé- és mozifilmjeit jellemezte. A győztes demokrácia eljutott a gyógyulásnak arra a fokára, mikor be kell ismernie: a féleszűnek, totyakosnak, stb. ábrázolt ellenségen aratott látszatdiadalok azok érdemeit csökkentik leginkább, akik a valódi küzdelemben életüket adták hazájukért. A Szovjetunió sokmilliós veszteséglistájának ismeretében még dicséretesebbnek hat az a professzionális szenvtelenség, mellyel az orosz Nival Interactive fejlesztői a témát kezelték. A Blitzkrieg nem világnézetek, hanem népek és hadseregek háborújáról szól – egy olyan korszakról, melynek első számú stratégiai ágazata a nehézipar, technológiai csúcsteljesítménye a gázolajzabáló, emberfasírtban gázoló páncélszörny, a harckocsi volt.

A hangulatos intrót követően – mely korabeli dokumentumfelvételek stílusában zengi a fenti korszak dicsőségét – a főmenübe jutunk. Bill bácsi személyes univerzumának albérlőiként meg se hökkenünk azon, hogy a Multiplayer üzemmódot napjaink univerzális közbenjárója, a Gamespy intézi... és a négyfokozatú nehézségi skála megfelelő értékét belőve tétovaság nélkül választjuk helyette a Single player opciót.
Egyjátékos üzemmódban három kampány egyenként tucatnyi üt közete vár ránk: német, szövetséges vagy szovjet szemszögből élhetjük újra a háború főbb hadszíntereinek eseményeit. A szövetséges és szovjet fél különválasztása a játék logikájából következik – ha az utóbbit választja, a játékos karrierje jóval a Blitzkrieg hivatalos induló dátuma (1939. szeptember 1.) előtt, a Finnország elleni Téli háború idején veszi kezdetét.

A veterán RTS játékos számára se az izometrikus nézetű terep, se a logikusan felépített kezelőfelület nem tartogat meglepetést: minden pontosan ott van, ahol az áttekinthetőség érdekében lennie kell. Az Empire Earth és a Sudden Strike 2 után a légi egységek megjelenése sem vág mellbe igazán, annál meglepőbb viszont a kivitelezés minősége – az a részletek iránti fogékonyság, mely (apróbb döccenőktől eltekintve) a Nival programjának egészét jellemzi. Akik a Blitzkrieget műfaja és témaválasztása okán Sudden Strike 2 klónnak titulálják, épp a lényeg mellett siklanak el: a mostani azon ritka esetek közé tartozik, mikor a tanítvány túltesz mesterén.

A gyalogság bakái a Blitzkriegben is aprók, de jól kivehetően emberszabásúak, falkába verődve pedig – random nemzeti nyelvű benyögéseik okán – sikerrel keltik valódi embercsoport benyomását. Személyes kedvenceim a nikotinista jenki, aki kézitusák után bagóért nyaggatja társait, a ruszki orvlövésznő, akit (nyilván korábbi olimpiai helyezése okán) bogárfekete állami kocsi szállít a tűzvonalba, meg az éhenkórász német, aki a frontra érkezvén tüstént a gulyáságyú pozíciója után érdeklődik. Egységeink a hagyományos módszer (bal gomb+drag) mellett dupla bal klikkel is kijelölhetők. A program az összes fegyvernem esetében választást enged a különféle alakzatok és támadási módok közt – ember legyen a talpán, aki a küzdelem hevében is helyesen alkalmazza őket. A hagyományos „megfestem a kurzoromat a véretekkel" módszer híveinek itt nem sok babér terem: egy igazi profinak a tutorial végére illik hozzászoknia, hogy kattintgatás helyett az előre definiált billentyűk lenyomásával irányítsa egységeit. A fokozott rugalmasságnak természetesen ára van: ahhoz, hogy csapatainkat maximális hatékonysággal működtessük, a megszokottnál jóval több billentyűparancsot és parancskombinációt kell fejben tartanunk.

Az utasítások kiadása az esetek többségében látványos eredményt hoz: füstfelhőket okádva lódulnak meg páncélosaink, málhájuk és a helyzet súlya alatt



görnyedezve szaporázzák lépteiket a gyalogosok... egymásba gabalyodva pedig ugyanúgy tóketlenkednek, ahogy az idevágó szovjet filmeposz, az Ellenőrzés az utakon kátyús jelenetében tették.

Sárról szólván, a járművek mozgatásának fizikai modellje keményen állja, az útkeresés azonban csak a tutorial aprócska pályáin képes felnőni feladatához: a terep bonyolódásával egységeink mind gyakrabban adják ördögi zavar tanújelét. A problémát alighanem a rutin által használt négyzethálós alapegységének elméretezése okozza – egy Panzer IV vagy Stug II mozgatásakor nem gond, egy mesterlövésztől viszont joggal várná az ember, hogy képes legyen különbséget tenni egy romos híd talapzata és gyalogjárója között.
A program által jelentett szellemi kihívást – gyaníthatóan kiadói óhajra – lépésről lépésre, fegyvernemről fegyvernemre haladó (lásd még: szájbarágós) tutorial hivatott mérsékelni. Minden lépés megerősítést kíván, minden megerősítés nyomán újabb help-ablakok csapódnak ki – pedig a letisztult interfész a legtöbb esetben nélkülük is nyilvánvalóvá teszi, mi a teendőnk. Térképszerkesztő és eseti pályagenerátor nincs, az „Egyéni hadjáratok" menüpont sívó ürességet, az „Egyéni küldetések" három demo célzatú missziót takar. Ha hozzávesszük még, hogy a három egyjátékos kampány fejezetei csak a hozzáférhető egységek számában és típusában, illetve a táj jellegében különböznek egymástól, könnyűszerrel megállapítható: a Blitzkrieg látványos, ám kissé egyhangú szórakozást kínál a stílus kedvelőinek.

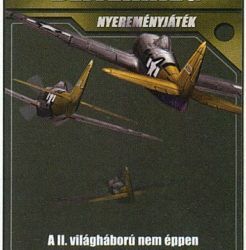
A Panzer General sorozaton edzett stratégák ellenszenvesnek találják majd azt a vonását is, hogy a pályákra scriptelt eseményeket csak a maga választotta sorrendben hajlandó előhívni. Egy adott útkereszteződésnél például csak akkor jelenik meg az ellenséges tüzérség, ha saját ütegeink elérnek egy, a küldetésben megszabott feladatok közt meg nem határozott pontra – ennek hiányában akkor is láthatatlanok maradnak, ha csapataink úgy érik el az adott területet, hogy az összes elvárható célt megvalósították közben. Fogalmazhatunk úgy, hogy a Blitzkrieg a parancsok pontos kivitelezésére tanít... de akár úgy is, hogy készítői oroszos érzéketlenséget tanúsítanak a profibb közönség iránt.

A program könnyű fokozata alig több sétagaloppnál, normál vagy azon felüli beállításban azonban már tisztes kihívással kecsegtet. Mellette szól még, hogy avatott kézzel nyúl a témához, és hű keresztmetszetet nyújt a II. világháború eseményeiből: elképesztő mennyiségű, történelmileg is hiteles járművet, egységet és fegyvert állít csatasorba, úgy, hogy kapkodásnak csak a játékmódok kínálatában érezni nyomát. Mindent egybevetve: a CDV jó értelemben átlagos, prezentációját tekintve átlag feletti termékkel lép a piacra. A célközönség várhatóan sem a fenti hibákat, sem a 2D megjelenítésből adódó fogyatékosságokat nem hányja a Blitzkrieg szemére, és annak szereti majd, aminek készült: villámháborúnak, mely Európa és a világ lidércálmaiból – remélhetőleg végérvényesen – az asztali stratégák monitoraira költözött át.

Skald

BLITZKRIEG

NYEREMÉNYJÁTÉK



A II. világháború nem éppen eseménytelen világába kalauzol el bennünket a CDV legújabb játéka. A téma kedvelőinek készült az alábbi játék, melyben a kérdésekre helyesen válaszolók között az Automex Kft. 3 db eredeti Blitzkrieg játékot sorsol ki. Íme a kérdések:

1. Mikor kezdődik a háború a játékban, ha a szovjet felet választjuk?

2. 3D-s, vagy 2D-s megjelenítésű a program?

3. Történelmi eseményekre épül a játék?

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvény kíséretében 2003. június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Blitzkrieg nyereményjáték 1325 Budapest, Pf.: 315

MINIMUM CONFIG: PII 366 MHZ, 64 MB RAM, 8 MB 3D kártya, Win 98/ME/2000/XP
JAVASLAT: PIII 800 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB 3D kártya

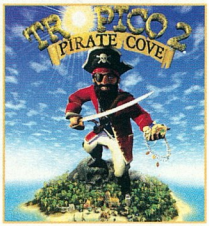
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Sudden Strike 2	Warcommander
Nincs	LAN/INTERNET	78%	79%

- \+ Látványos
- \+ Történelmileg korrekt
- \+ Alaposan kidolgozott
- − Egyhangúvá válhat
- − Buggyuta AI

89%

GATHERING
FROG CITY SOFTWARE
WWW.TROPICO2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

TROPICO 2: PIRATE COVE



Egy új lecke a menedzserkurzusok hallgatóinak: hogyan virágoztassunk föl egy kalóztanyát?

Na még tiz percet várok, erre a Rómeo-ra aztán bemegyek

Amikor egykori partnered megharagszik rád, és napvilágra tárja piszkos kis kártyatrükkjeid, egyszerre azon kapod magad, hogy a Karib-szigetvilág felé hajózol, ám nem vakációra, hanem ott letöltendő büntetésed megkezdésére. Még szerencse, hogy a sors összehoz egy vakmerő fickóval, akivel együtt megszöktök, s egy félreeső szigeten megkezditek a törvényen kívüliek romantikus életét.

Barátaim, ez a történet engem emlékeztet valamire! Vagy csak kezdek olyanná válni, mint Móricka, akinek mindenről ugyanaz jut az eszébe? Mert nekem bizony ez a sztori egykori (mit egykori, egyenesen az első!) nagy szerelmemet juttatta eszembe. A Pirates! című játék első állóképeit kísérték ilyen és hasonló kis bevezető történetek, aztán hajóra fel, és irány az óceán... Átjátszott éjszakák, újrakezdett kalózkarrierek, a nehezebb fokozatokon állandó bosszankodás a gép pofátlan csalásai láttán, de mégis letehetetlen, mégis megunhatatlan... Van egy sejtésem, mely szerint a Tropico 2 marketing-menedzserei az „idősebb" játékos-generáció ilyen nosztalgikus érzéseit kívánták meglovagolni, amikor a játék alcíméül a Pirate Cove (szabad fordításban: Kalóztanya) címet választották (míg a főcímmel az ifjabb játékosok generációjára kacsintottak, akik a Commodore 64 és az Amiga fénykorában még inkább csak a búgócsigát pörgették, nem a vincseszter, ellenben jól emlékezhetnek a két éve megjelent slágerjátékra, a Tropicóra). Mondjuk nekem már kezd tele lenni a hócipőm az ilyen átlátszó marketingfogások láttán, melyekhez képest az üvegzseb is fekete lyuk, de ám legyen, tételezzük fel, annyira birkák vagyunk, hogy a játékot azért vesszük meg a boltban, mert minket olyan ellenállhatatlanul vonz a Tropico márkajegy, hogy választásunk során minden egyéb szempontot elnyom. Lássuk, ha így teszünk, jól járunk-e?

Persze, mint minden, ez is nézőpont kérdése. Némiképp előrebocsátva az értékelés lényegét, elmondhatjuk, hogy a pénzünkért cserébe egy minden ízében klasszikus stratégiai játékot kapunk. Semmi hibridizálás, szertelen kicsapongás más műfajok felségvizeire (hogy stílusos legyek), színtiszta építgetős, erőforrásgyűjtögetős, elégedettségfigyelős stratégiai menedzsment.
Tessék ezt jól megjegyezni, mert ha ezt szem előtt tartjuk, csak kellemes meglepetés érhet. A játék ugyanis összetett, mondhatnám: bonyolult. Jó, nem kell hozzá első helyezettnek lenni egy IQ-bajnokságon, de igenis csak lassacskán, a menük sorában megbúvó részleteket gondosan tanulmányozva érdemes előrehaladni. Hál' istennek mind a Learn, azaz tanító mód, mind a küldetésmód első feladatai olyanok, hogy lépésről lépésre segítik a játékost, már feltéve, hogy a szerencsétlen az angol szövegek hosszas olvasgatásában nem fárad ki idő előtt, s ezért nem esik neki a különféle színes ikonoknak, majd csak történik valami alapon. Márpedig ilyen vezérlő ikonocskákból akad bőven, ellepik a képernyő alsó harmadát, s onnan még csak el sem tüntethetők.

A játék (ha nem a kampányt választjuk) karakteralkotással kezdődik, amelynek során a gép által kínált alapokra építve alakítunk ki egy nekünk tetsző marcona marcost, azaz kalózvezért. Képzettségek, vallási meggyőződés, előélet s ilyesmikbe van beleszólásunk, amelyek a játékban majd előnyt (vagy éppen hátrányt) jelentenek egy-egy cselekedet esetén. Ha ezzel megvagyunk, nekiláthatunk, hogy megszervezzük egy karib-szigeteki kalóztanya életét. Mi kell ehhez? Na mi...? Kalózok, hát ez pompás! Ennél azért több kreativitást várok el a tisztelt olvasótól... Úgy van, kellenek olyanok, akik helyettünk dolgoznak, elvégre egy kalóz nem fogja a kezeit beszennyezni munkával! Foglyokra van tehát szükségünk, akikből néhánnyal már rendelkezünk a játék elején, de ezek elég hamar kevésnek fognak bizonyulni. Bizony, ezekből a partra vetett

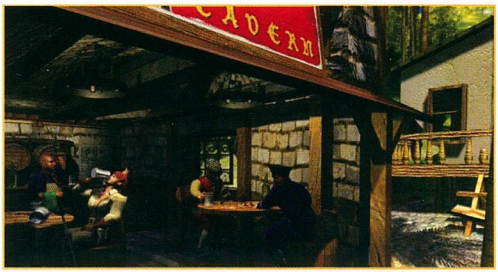
A VILLOGÓ EGÉR

A játék minimumkövetelményei között szerepel egy legalább 16 MB-os grafikus kártya (az ajánlott a 64 MB, hát megáll az eszem), de még egy ilyen megléte esetén is, különösen ha az régebbi típus, előjöhet egy igen kellemetlen jelenség: az egérmutató állandó villódzása. Szerencsére a készítők a problémán túl annak megoldásával is szolgálnak. Játék közben nyomd le a CTRL-ALT-M billentyűzetkombinációt, majd vagy növessz egy harmadik kart, vagy szólj át a szomszédék Pistikéjének, hogy ugyan lőkje már odébb az egeret. Ekkor az egérmutató színesről fekete-fehérre vált, s a villódzás is megszűnik. Profibbak a Tropico2.ini fájl átírásával is elérhetik ezt a hatást (MouseControl = 1).

hajótöröttekből, kényszermunkára ítéltekből, általunk elraboltakból áll össze kolóniánk szorgos népe, akiknek éppúgy vannak érzései, igényei és vágyai, mint kalózainknak, s nekünk e két csoport igényeit folyamatosan össze kell hangolnunk. A viszonylagos rend és nyugalom a szigeten, ami a foglyokat megerősíti rezignációjukban, hogy másutt sem lenne jobb sorsuk, zavarja és elégedetlenségre készteti a kalózokat, míg az utóbbiak vágya a zűrzavarra (buli van!) a foglyok zúgolódását válthatja ki. Ez nagy ötlet, piros pont (vagy ha tetszik: kampókéz) jár érte a fejlesztőknek!

A kalóztanya fejlesztése a más játékokban már jól megismert séma szerint működik. Először fel kell húznunk néhány nyersanyagot előállító építményt (vasbányát, fatelepet), aztán ezeket feldolgozzuk további építményekben (fűrészmalom, kovácsműhely, ilyesmi). Ezzel párhuzamosan jó lesz, ha gondoskodunk az éppen nem tengeren lévő matrózaink igényeiről is, néhány fogadó, bordélyház, kártyabarlang, sütöde megteszi – könyvtárra, Internet-kávézóra nem lesz szükségünk. Ez fontos, mert bár kalózaink az első hónapokban még nyugton elvannak, de azután nyavalygásaik olyan garmadáját zúdítják ránk (a képernyő bal felső sarkában megjelenő tanácsadónk szíves közreműködésével), hogy három percen belül megbánjuk, amiért a biztonságos és nyugodt kényszermunkát a frusztráló kalózkapitányságra cseréltük. Mindehhez vegyük hozzá, hogy fél szemmel mindig foglyainkra kell sandítanunk, s ha nagyon lázadoznának, vagy éppen csak a sziget központjától távolabb eső munkahelyeiken kevésbé tartanának tőlünk, cselekednünk kell. Jópofa ötlet, bár nem éppen életszerű, hogy különféle rémületet keltő tereptárgy (koponya alakú díszcserje, a biológia szertárból csórt csontváz) elhelyezésével kell érzékeltetnünk, ki az úr a háznál.

Ám mi Murphy törvényével szemben, mely kimondja, hogy mind a pozitív, mind a negatív várakozások negatív eredményt hoznak, tételezzük fel, hogy a szigeten nagyjából rendben mennek a dolgok. Ne legyünk nagy igényűek, érjük be körülbelül 60 százalékos elégedettséggel, s szervezzünk rajtaütéseket, elvégre ez a kalózélet igazi romantikája! Legalábbis a regényekben, a játékban ez valamivel földhözragadtabb. Kezdődik a hajó megácsolásával (egy menüsor), folytatódik a felszerelésével (újabb menüsor), a legénység és a kapitány behajózásával (naná, hogy menüsor), aztán pedig egy újabb legördülő menü segítségével megadhatjuk az út célját: fosztogatás, felderítés vagy valamilyen „szakember" (mondjuk szakács vagy kurtizán) beszerzése. Ugye, megszállott stratégának kell annak lennie, aki az adathalmazok és menük között bolyongva megérzi a kalózélet ezernyi izgalmának, veszélyének mámorító fuvallatát? (Különben ha ennyi menü nem lenne elég, nyugodtan ugorj csak bele az információs adatbázisba: a politikatudományi intézetek nem készítenek ennyi részletre kiterjedő elemzést, mint amit te megtudhatsz szigetlakóidról.) Az ismertetés elején a nézőpontról tettem említést. Hát igen, ha pusztán azt nézzük, a játék megfelel-e a stratégiai játékokkal szemben manapság támasztott követelményeknek, számos apró, de szimpatikus vonását fedezhetjük föl. Az épületek lehelyezésük előtt forgathatók (ha nem is mind), ezzel is segítve a rendezettebb, áttekinthetőbb „városké-



Nem tudom, hogy jó helyen járok-e. Kovács Istvánt keresem

TROPICO-TÖRTÉNELEM

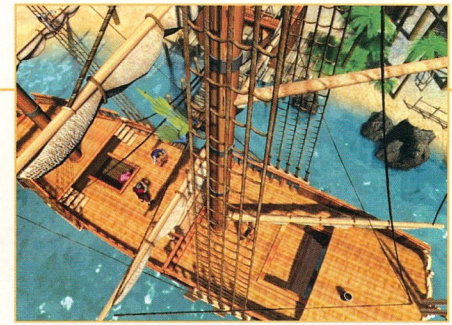
A játék első része két éve jelent meg, ebben egy közép-amerikai diktátort alakítottunk, akinek egy virágzó, de legalábbis stabil kiskirályság kialakítása volt a célja napjaink politikai és társadalmi környezetébe ágyazva. A játék összetettessége ellenére (vagy éppen azért) szép sikert aratott, bár ebben nyilván nagy szerepe volt a jópofa ötletnek is. Hamarosan, a megjelenést követő egy éven belül megérkezett a kiegészítő is, a Tropico: Paradise Island, ami nem tartalmazott lényeges újdonságokat, de javított az első rész apróbb hiányosságain, s további pályákat kínált a játékosoknak. A sikeren felbuzdulva készült el a „folytatás". A kifejezés persze finom csúsztatás, mert a Tropico 2 valójában nem új rész, hanem új játék. Az események ugyanis jó háromszáz évvel korábban játszódnak, csupán a helyszín és a játékrendszer alapjai változatlanok. No és a marketing-logika, mely szerint jobb a rég bevált márkanév alatt az újat eladni, mint kockáztatni egy kudarcot…

Rázzad asszony rázzad,
ne remegjen a lábad

pet". Üdvözlendő, hogy a talajegyengetéssel nem nekünk kell foglalkoznunk, ezt az épület lerakása után szorgos munkások végzik el helyettünk (nyilván cserébe hosszabb építési idővel fizetünk). Ügyes megoldás (s nekem új is volt, mert más játékokban még nem találkoztam ilyennel), hogy minden épületre külön beállíthatjuk annak fontosságát. Ezzel tulajdonképpen a munkaerőelosztást automatizáljuk, hiszen a gép ez alapján osztja el a munkaerő-felesleget, illetve munkaerőhiány esetén ez alapján válogat a betöltendő helyek között. Hálás voltam azért az apróságért is, hogy amikor utakat tervezünk, a program leszedi a képernyőről a fák lombjait, csak farönkökkel jelezve helyüket, ezzel is segítve az optimális út kialakítását. Ez igen, látszik, hogy foglalkoztak a játék tesztelésével is.

A zenék ezúttal is kiválóak (azért mondtam, hogy is, mert a korábbi rész zenéi is nagy sikert aratak a játékosok körében), alapvetően a grafikára sem lehet panasz. Jópofa animációk, kellemes kis játék közbeni videók (ezekből azért több is lehetett volna), szépen megrajzolt épületek és fák (a tenger azért hagy még maga után némi kívánnivalót), a hatfokozatú zoomnak pedig a legtávolabbi nézettől eltekintve mindegyik fokozata használható.

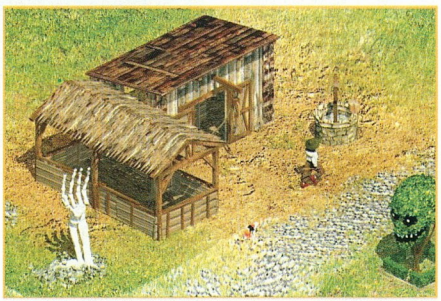
Szóval úgy tűnik, minden rendben, de azért engedtessék morognom is kicsit. Zsörtölődhetnék, mennyire nem tetszett a világvége-effekt, vagyis hogy a szigetünket körülvevő tenger a pálya szélén nagy feketeséggben ér véget, amibe hajónk szépen



belesiklik, vagy húzhatnám a számat, hogy mire ez az irtózatos gépigény, amikor a hajónk így is 45 fokonként fordul, vagy cikizhetném a készítőket, hogy nekem ugyan nem hiányzott a macskák animációja – de mindezt nem teszem (persze azért máris megtettem, amilyen gonosz vagyok). Mással van a bajom. Hogy úgy mondjam, az egész koncepcióval. Nekem (hangsúlyozom: nekem) ez a kalózos stratégia valahogy nem jön be. A játék lassú tempója a romantikus kalózélet hangulatát íziben agyoncsapja, a kincsvadászat helyett szakácsokra, kovácsokra vadászni nem túl lelkesítő, kalózaim folytonos elégedetlenkedése meg egyszerűen idegesített (jobb helyeken az elégedetlenkedőket áthúzzák a hajó alatt, aztán ha még van mondanivalója, mondhatja). Aztán meg stratégiai megfontolásokból különböző díszcserjéket vagy csontvázakat kihelyezni a sziget különböző pontjaira, hogy a rend érzetét, vagy épp ellenkezőleg, a félelemét keltsem, hát… És végül: nem érdekelnek az egyénre szabott statisztikák! Nem érdekel, hogy második hajóm harmadik fedélzetpucoló matrózának címborák és nők utáni vágya mily mértékben demoralizálja ókelmét! Nem érdekelnek a képzettségei, de nem érdekel még a neve sem! Ha véletlenül rákattintottam egy emberemre, s meglátam ezeket az adatokat, tekintetem szelíden a semmibe révedt, s egérmutatómmal keresgélni kezdtem a bérgyilkosság gombot. Milyen szép és egyszerű megoldása lenne ennek az állandó nyűglődésnek…

Aki a SimCity, Industry Giant és más efféle játékok rajongója, annak jó esélye van, hogy a kalózok életének effajta hideg logikájú, tervszerű, településfejlesztéscentrikus menedzselése megnyeri a tetszését. A magam részéről – bár nagyon szeretem az előbb említett stratégiai játékokat – a kalózvilág feldolgozásában előnyben részesítem a kalandot és romantikát. Hiába no, emlékeimben ifjúkorom szerves részeként rögzült A Vörös Kalóz, a Hét tenger ördöge, A kincses sziget és a többi. A gyermekkorom nem adom! Még egy jól sikerült stratégiai játékért cserébe sem.

Tarcsa Zoltán



TIPPEK A JÁTÉKHOZ

Mint minden ilyen játékban, itt is sok múlik a kezdeteken, a későbbi fejlődés alapjainak kialakításán. Ezért első épületed rögtön egy újabb fűrészmalom legyen, mert a játék legfontosabb építőanyaga a fa.
Ugyancsak rá kell hajtanod a játék elején a hajókészítésre is. Ez legkevesebb egy dokkot és egy hajóépítő műhelyt követel, de a hajó útnak indításához szükséged lesz egy a hajót élelemmel ellátó üzemre is.
A sikeres tengeri rajtaütésekhez fegyverekre is szükséged lesz: a szokásos termelési lánc (bánya, olvasztókemence, kovácsműhely) kialakításával ezt könnyen teljesítheted. Ha temetőt is építesz, a harcban elhalálozott matrózaid szellemét visszahívhatod!

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os grafikus kártya, Win 98/ME/2000/XP
JAVASLAT: 2 Ghz körüli processzor, 64 MB-os grafikus kártya, 256 MB RAM meg a paksi erőmű

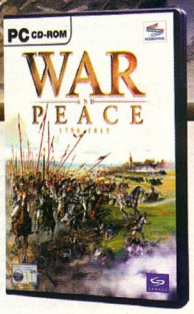
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Medieval: Trade Empires	Cultures 2
Nincs	Nincs	48 %	88 %

- \+ Pompás zene
- \+ Komolyan vett stratégia...
- \+ ...ami elnyomja a kalózromantikát
- \- Rengeteg menü
- \- Nagy gépigény

75%

WAR AND PEACE

1796-1815



ÍRD ÁT A TÖRTÉNELMET!

MICROÏDS
www.microids.com

Magyar Felirattal

CENEGA
www.cenega.hu

Copyrights - © 2002 Microïds. All rights reserved. Developed and published by Microïds.

EMPIRE INTERACTIVE
ENLIGHT SOFTWARE
WWW.RESTAURANT-EMPIRE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

RESTAURANT EMPIRE

Egyre kisebb az a képzeletbeli fehér folt, amelynek fontos területeit, témáit még nem ölelték fel a különféle, általában „tycoon" névvel végződő stratégiai játékok. Szerencsére ez a folt most ismét kisebb lett, hiszen kézhez kaphattuk a várva várt Restaurant Empire-t!

Nincs is jobb dolog a világon, mint egy finom kék rántotta

Bizony, a nemrég bemutatott játék időközben megérett és – hogy stílszerű legyek – még melegében, frissiben le is teszteltem. A készítő Enlight Software nevét már jól ismerhetjük, elég, ha csak a nagysikerű Capitalism alkotásukra gondolunk. Ez a tény egy picit meg is nyugtatott, s nem tartottam attól, hogy az újabb idők „tycoon" jelzővel illetett játékainak alacsony, gyenge színvonalán áll majd jelen alkotás is. Persze – hogy ismét stílszerű legyek – a puding próbája az evés, így nagy várakozással ültem le a gép elé, hogy elfogyasszam a főételt.

Már utaltam arra, hogy az Enlight Software készítőitől nem szokatlan dolog az alapos és minden részletre kiterjedő munka, így most is arra készültem, hogy fokozatosan sajátítsam el a fortélyokat, lehetőségeket. Először tehát új játékba kezdtem, ami a küldetések elkezdését jelenti. Érdekesség, hogy ezen küldetések nemcsak történettel vannak átszőve, hanem szorosan kapcsolódnak is egymáshoz. Alapvetően Armand Lebouf-öt alakítjuk a játékban, aki éppen most végezte el sikeresen a szakácstanfolyamot, de tudása finoman szólva is fejlődésre szorul. Ellenben rendelkezik két, fényes karrierje szempontjából csöppet sem elhanyagolható dologgal: az egyik hihetetlen munkakedve és energiája, a másik pedig az üzleti élettől visszavonult, pénzben dúskáló nagybácsikája. Ő egy jól menő étteremlánc tulajdonosa volt, de 4 éve már, hogy bezárta, és áttért a békés, nyugdíjas életvitelre. Nos, a lehetőség szinte tálcán kínálja magát: Armand felajánlja lelkesedését, személyes fizikai részvételét és természetesen saját maga által nagyra becsült szaktudását, bácsikája pedig a meglévő épületet, jelentős anyagi támogatást és a hosszú évtizedek alatt felhalmozódott üzleti tapasztalatait kínálja fel. Hamar összeáll tehát a kép, de sok választásunk nem is lesz, hiszen a párbeszéd után azonnal az étteremnél találjuk magunkat…

Szeretett nagybácsinkkal még sokszor fogunk találkozni a későbbiek folyamán, hiszen bármikor beugorhatunk hozzá, hogy jó tanácsokat kérjünk, vagy éppen fontos kérdésekkel zaklassuk. A kezdés roppant egyszerű lesz, mivel az első komolyabb feladat (bizonyos számú vendéglétszám és profit elérése) előtt a játék mindenre megtanít. A kezelés amúgy sem nevezhető bonyolultnak, sőt, kifejezetten kellemes élmény. Minden fontosabb adatot a képernyő fenti sávjából tudhatunk meg, s az építéssel, bővítéssel, általános üzemeltetéssel kapcsolatos tennivalóinkat pedig az alsó sor ikonjaival érhetjük el. A könnyen áttekinthető és jól használható kezelés azonban nem jelenti azt, hogy egyszerű, felületes lett a játék, sőt: Trevor Chan és csapata ezúttal sem adta lejjebb a színvonalat a megszokottnál. Nehéz is lenne felsorolni a játék kínálta valamennyi lehetőséget és azok mélységét, csak éppen a vállalkozói és hatósági engedélyek megszerzésével nem kell bíbelődnünk a nyitás előtt. A meglévő étterem belső terét szinte fenekestül felforgathatjuk, közel kétszáz dekorációs elemmel próbálhatjuk fokozni a betérő vendégek elégedettségét és komfortérzetét. A kiválasztott tárgyak szinte mindegyike ismerős lehet már valódi, komolyabb vagy esetleg komolytalanabb éttermekből, az egyediségre való törekvéseink viszont maradéktalanul kielégítésre kerülhetnek. A dekoráció változatosságába természetesen a bútorok és a különböző falak is beletartoznak, ami ugyancsak sokat számít a megfelelő komfortérzet biztosításához. Igaz, teljes sikert még ezek után sem arathatunk, hiszen a legelőkelőbb, legtisztább és legkényelmesebb helyen is szervízhatnak odaégetett vagy nem kellően átsült adagokat… de nem nálunk!

Ha gondoskodtunk a megfelelő milliőről, akkor utána következik az étlap kialakítása. Összességében 187 különböző recept elérhető a játékban, melyeket felvehetünk étlapunkba. Minél szélesebb a választék, annál nagyobb

ELŐDÖK?

Bizonyos értelemben a Restaurant Empire elődjének tekinthetjük a jó öreg Pizza Tycoon-t és a Pizza Syndicate-et is. Igaz, jelen esetben komolynak mondható sztorira épül a játék, és a meggazdagodáshoz nem lesz szükségünk sem rakéták és egyéb tiltott fegyverek csempészésére, sem pedig ellenfeleink éttermeinek szétverésére, hírnevének rontására. Ha azonban azt nézzük, hogy már azokban a játékokban is saját ízlésünk szerint rendezhettük be az éttermeinket, és saját magunk alakíthattuk ki a recepteket és az étlapokat, akkor joggal tekinthetjük elődnek a fent említett két régebbi programot.

vevőkört fog vonzani éttermünk – természetesen az igazi varázst mindig a pluszok adják. Ezért ajánlatos főséfnek egy jól megfizetett mesterszakácsot alkalmazni, aki nagyobb tapasztalata és magasabb minőségű munkája mellett még titkos, egyéni receptjeivel is segíti a jobb üzletmenetet. Ha sok-sok étel szerepel már étlapunkban (amelynek stílusát teljes mértékben mi magunk választhatjuk ki), gondoskodni kell az italkínálatról is. Alkoholos termékek forgalmazásánál egy egyszeri, igen komolynak mondható adót kell fizetnünk, de mindenképpen megéri, ráadásul milyen étterem az, ahol nem dukál egy omlós pirított lazachoz egy pohár jófajta pincehideg vörösbor?
Az üzemeltetés további fontos láncszemét maguk az alkalmazottak alkotják, bár ezen a téren picit túllőttek a célon a készítők. Jómagam mindig is a minőség híve voltam, s ezért a lehető legjobb jelentkezőket választottam ki a listából, ennek ellenére azonban állandóan gond volt valakivel, sőt: majdnem mindenkivel. A felszolgálók és a recepciósok szinte senkinek nem tetszenek, jóllehet szaktudásuk és munkatapasztalatuk is nekik a legnagyobb. Picit úgy érzi az ember, mintha eleve így készült volna a játék, hogy mindig gondjuk lesz vendégeinknek valakivel. Ugyanez elmondható az ételek elkészítéséhez használt alapanyagokról is, ahol szintén mindenből a legdrágábbat, legjobb minőséget hozattam, de a vendégek állandóan húzták a szájukat…

Alapvetően ennyi ténykedés már elég is a sikeres megnyitáshoz, ám a talpon maradás érdekében folyamatosan akad majd tennivaló. Először is figyelni kell a betérő vendégek véleményére, észrevételeire, amiket minden esetben egyenként megtudhatunk, még külön-külön oszlopokba szedve is. A másik fontos figyelendő terület pedig versenytársaink ténykedése lesz, hiszen nemcsak mi szeretnénk falatról falatra gazdagabbá válni. Ellenük tetszés szerinti módszereket alkalmazhatunk: növelhetjük szolgáltatásunk minőségét, átalakíthatjuk az éttermet, növelhetjük az étlapon található ételek számát, készíthetünk teljesen egyedi ételeket is, de árcsökkentésbe is kezdhetünk. Hosszú távon mindenképpen a terjeszkedés lesz a célravezető, de arra már az első étteremből kell összehozni a pénzt. A küldetés azonban némi RPG beütéssel is dicsekedhet, a tapasztalati pontok ugyanis folyamatosan nőnek, még ha nem is látványos mértékben. A fent leírt sorrendet kell alkalmazni akkor is, ha a szabad játék mellett döntünk. A véget nem érő játéknál is hasonló a cél: alulról indulva naggyá válni. A leginkább csak filmekben tetten érhető sikerességet mi is produkálni tudjuk, ha folyamatosan változtatunk éttermünkön és szolgáltatásainkon, s nem ülünk sokáig a megszerzett pozíción.

Bemegyünk kedves a paraván mögé és kifőzünk valami finomat

Érdekes játék lett a Restaurant Empire. Alapvetően egy nagyon jól és ésszerűen irányítható, alaposan, jól eltalált mélységekig kidolgozott, hosszas órákon át folyamatosan szórakoztatni és összpontosíttatni képes alkotás. A sok-sok dicsérő szó mellett azonban szólnom kell a grafikáról, amely előtt nem estem hasra, még akkor sem, ha stratégiai játékoknál nem ez a legfontosabb szempont. Szintén hiányosság a többjátékos mód kimaradása, és a beállítási lehetőségek sem nyitnak új dimenziókat. Szerencsére az alaposság és részletesség egyben jó hangulatot is teremt a játékon belül, s így könnyebben megbarátkozhatunk az említett szívfájdalmakkal. Ha azt nézzük, hogy az utóbbi időkben milyen kaliberek érkeztek a „tycoon" sorozatokba, vagy hogy a két, féligmeddig hasonszőrű elől (Pizza Tycoon és Pizza Syndicate) milyen színvonalat képviselt, akkor le kell szögeznünk, hogy a Restaurant Empire más kategória. Szebb is, alaposabb is és játszhatóbb is, igazán élvezetes, és képes órákra megállás nélkül elrabolni a játékost. Igaz, jóllakni és jót enni az nem mindig ugyanazt jelenti…

Doki

A CAPITALISM-SZINDRÓMA

Aki csak egy picit is játszott már a Capitalism gazdasági stratégiával, az a Restaurant Empire kimutatásai között könnyedén eligazodik majd. Szerencsére a Restaurant Empire-ben a sikeresség kulcsát a jó gazdálkodás, azaz az árak megfelelő meghatározása és megfelelő választék kialakítása jelenti. Ezekhez a szükséges döntéseket csak úgy tudjuk meghozni, ha rendelkezésre állnak megfelelő adatok – itt pedig igencsak bővében leszünk nekik! Többtucat különböző mutatótól kapunk folyamatosan információkat, melyek közül bármelyiket keresztezhetjük és összehasonlíthatjuk bármelyikkel, ember legyen a talpán, aki minden adattal külön foglalkozni tud – tiszta Capitalism!

MINIMUM CONFIG: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
JAVASLAT: 1 GHz körüli processzor és 256 MB RAM

DVD kapcsolat: Demo

Multiplayer: Nincs

Hotel Giant 65%

Airport Tycoon 35%

- Alapos, átgondolt részletek
- Teljesen egyedi éttermek
- Széles ételválaszték
- Átlagos grafika
- Beállítások

83%

64 **ENCLAVE**
Az X-box hatalmas sikere után végre megérkezett kedvenc számítógépünkre is ez az RPG-be oltott akciójáték.

KALAND/RPG

Szűkös hónap volt ez a kalandjátékosok számára. Kevés hír és még kevesebb játék jelent meg kedvenc kategóriánkon belül. Ettől függetlenül, a címeket végignézve nincs okunk panaszra. Rögtön három filmes feldolgozás is terítékre került, mindegyik más kategóriából. A Pirates of the Caribbean filmes és játék változata is nagyon esélyes a sikerre, régen nem vehettünk már részt igazi kalóz kalandokban. A Star Wars világát nem kell bemutatni senkinek, több generáció kedvence a sorozat. Hiánypótló játék készül mégis, hiszen a Knights of the Old Republic komoly RPG-nek ígérkezik. A Crime Scene Investigation Amerika legkedveltebb bűnügyi sorozata, nálunk csak egy kisebb csatornán fut, méltánytalanul kis hírverés mellett. A játék segítségével részt vehetünk a helyszínelők munkájában. Az Enclave kilóg a sorból több szempontból is, talán a készítők nem vették túl komolyan a kalandjáték kategóriát, de a megvalósítás színvonala miatt mindenképpen ott a helye a válogatásunkban.

TARTALOM

61 | PIRATES OF THE CARIBBEAN

Johnny Depp, Geoffrey Rush és Orlando Bloom főszereplésével készül a Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl. Ez remek apropót adott egy kalózos-kalandozós RPG elkészítésére. Az Akella – egy orosz cég, többek között a Sea Dogs, és az Age of Sail második részének készítői - rögtön le is csapott, és megkezdték a játék fejlesztését.

62 | STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A Star Wars cím talán mindenki szívét megdobogtatja, a játék feldolgozások között volt pár felejthető alkotás is, de általában kimagasló minőséget nyújtanak. A LucasArts az utóbbi idők sikertelenségei után elkezdett külső fejlesztőkkel dolgoztatni, ez meg is hozta az eredményét, sorra születnek a jobbnál-jobb játékok. A Bioware a kalandjátékosok nagy kedvence, ők készítették a Neverwinter Nights, a Baldur's Gate játékokat. Egy Star Wars RPG fejlesztése nagy kihívás, megnéztük, hogy mire számíthatunk.

64 | ENCLAVE

Az Enclave hatalmas sikert aratott X-box-on, bár kalandjáték kategóriában készült, de az akció elemek túlságosan nagy súlyt kaptak. Ettől függetlenül a megvalósítást tekintve a legjobbak között van, és a stílusjegyek alapján is itt a helye.

66 | CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Régen játszhattunk már nyomozós kalandjátékkal, most itt az ideje, hogy részt vegyünk a helyszínelők munkájában. Feladataink között szerepel a nyomkeresés, használhatunk UV-lámpát, nagyító, ujjlenyomat felszedőt. Ha minden lehetséges bizonyítékok összeszedtünk, elképzelhetjük, hogyan történt a bűncselekmény. A krimik kedvelőinek kötelező darab.

ELŐREJELZÉS

EVE-Online: The Second Genesis	2003/05	Crucial Ent.
Mistmare	2003/05	Mindscape
NWN: Shadows of Undrentide	2003/06	Infogrames
Spells of Gold	2003/06	Akaei
Ryzom	2003/09	Wanadoo Edition
Midnight Nowhere	2003/09	Buka
Vanguard Project	2003/09	még nincs
Broken Sword: The Sleeping Dragon	2003/10	THQ
Syberia II	2003/10	Microids
Curse: The Eye of Isis	2003/10	Wanadoo Edition

TOPLISTA

1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. GROM	CDV
3. NWN: Witch's Wake	Infogrames
4. Arx Fatalis	JoWood
5. Icewind Dale 2	Interplay
6. Morrowind (alap)	Ubi Soft
7. Syberia	Microids
8. Dungeon Siege	Microsoft
9. Post Mortem	Microids
10. CSI: Crime Scene Investigation	Ubi Soft

BETHESDA SOFTWORKS
DISNEY INTERACTIVE
AKELLA PIRATES.BETHSOFT.COM/MAIN.HTML
A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Egy megbízható filmstúdió – egy sikergyanús film. Egy megbízható játékfejlesztő cég – egy sikergyanús játék. Egyszerű képlet, nem is érdemes tovább ragozni...

A Disney régóta nemcsak a mozikban van jelen, hanem a játékiparban is. Legtöbbször saját filmjei adaptációjával, és az esetek jó részében igen élvezetes eredménnyel, gondoljunk csak az Aladdinra, a Herkulesre, a Tarzanra, vagy a legutóbbi szösszenetre, a 2003/2-es számunkban bemutatott Treasure Planet-re. Most egy újabb mű születik – mind a filmvásznon, mind a monitorokon erősen sikerszagú a dolog.

A szép hosszú cím ezúttal nem animációs alkotás, hanem egy igazi látványos, kalózos kalandos családi mozi, elképesztő stábbal (lásd a kiemelt írást). A sztori főhőse egy ifjú és kedves „úri kalóz" Jack Sparrow, akinek idilli élete váratlan fordulatot vesz: a rettenetes Barbossa kalózkapitány ellopja Jack hajóját, a Black Pearl-t, majd megtámadja Port Royalt, és elrabolja a kormányzó leányát, Elizabeth Swannt. A lány gyerekkori pajtása és szerelme, Will Turner a lány kiszabadítására szövetkezik Jackkel, rendelkezésére bocsátva a brit flotta leggyorsabb hajóját, a HMS Interceptort. Azt azonban senki nem tudja, hogy Barbossa és emberei egy szörnyű ősi átoktól sújtva élőhalottakként tengetik napjaikat, holdfénynél élő csontvázakká alakulva. Szabadulásukhoz a kulcs Elizabeth szűzi vére és a nyakában függő medál (történetesen az átok egyik alkotórésze).

Nem mondom, van némi áthallás a LucasArts „Monkey Island" sorozatából, de ez igazából nem a mi gondunk, fókuszáljunk inkább a filmből készült játékra. A Disney folytatja azt, amit már az említett korábbi játékában is, nevezetesen hogy egy, a témában megbízható fejlesztőcsapatot bérel fel a játék elkészítésére. Választásuk természetesen az orosz Akella csapatára esett. A '93 óta működő és kezdetben multimédiás kiadványokat hegesztő csapat 2000-ben robbantott a piacon a Sea Dogs nevű 3D-s kalózjátékkal, majd elkészítették az Age of Sail második részét és ennek kiegészítőjét, a Privateer's Bountyt – gondolom, ebből már valóban egyértelmű, miért ők a kiválasztottak.

A játék maga csak lazán követi a film eseményeit, a hangsúly a kalózkodáson van, műfaji meghatározása szerint epikus, csapatalapú RPG. Saját képünkre formálhatjuk kapitányunkat és legénységünket, hajót vásárolhatunk és szerelhetünk fel, majd irány a tenger. Csatákat vívhatunk a nyílt vízen, elfoglalhatunk hajókat, a fedélzetre lépve párbajozhatunk, kóborolhatunk a szárazföldön, gyönyörű, egzotikus szigeteken, üzletelve a városlakókkal, és felfedezve a vadont, elrejtett kincseket keresve. Ahogy vagyonunk nő, újabb hajókat vehetünk, kis flottát kialakítva így. A játék nyílt végű, és nagy szabadságfokot ígér, azaz az egyes küldetések mellett (vagy helyett) szabadon, kedvünkre kalandozhatunk.
Az Akella mindehhez a továbbfejlesztett Storm motort adja, valós időjárási hatásokkal, napszakváltásokkal, és az eddig megjelent képeket nézegetve igazán remek grafikával, részletesen kidolgozott korabeli vitorlásokkal, karakterekkel és környezettel.

Semmi esélyetek Velem szemben hisz csak ketten vagytok

Mivel a műfaj, a kalózos-hajós móka (nagyjából Sid Meier legendás és mind a mai napig verhetetlen „Pirates!" játéka óta, jómagam is ennek hatására szerettem bele a témába) igen kedvelt, és olyan nagyon mégsem nyüzsög a piacon hasonló portéka – ráadásul épp a Sea Dogs volt az, mely valamennyire csillapította anno éhségünket –, a magam részéről igen várom a játékot, bízva az Akella már eddig is megismert tehetségében és a Disney gondosságában. Mint a bevezetőben említettem, két megbízható cégről van szó, így a siker remélhetőleg valóban borítékolható.
Harrr!

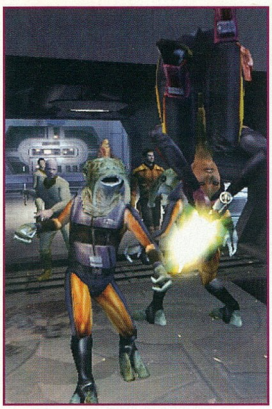
]{redenc

A FILM

A film rendezője Gore Verbinski (Egértanya, A mexikói, A kör), a forgatókönyvíró a híres páros, Terry Rosso és Ted Elliot (Godzilla, Zorro álarca, Eldorádó, Shrek, Treasure Planet), az operatőr Dariusz Wolski (A holló, Crimson Tide, Dark City, A mexikói), a zeneszerző Alan Silvestri, a látványról az ILM gondoskodik. A főszereplők listája is fantasztikus: Johnny Depp, Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Jonathan Pryce. A produkció nagyságáról jól árulkodik a 82 millió dolláros költségvetés, és hogy eredeti karibi helyszíneken forgatták, a Kis-Antillákon: St. Vincent-en, Bequia-n és a Grenadine-szigeteken. Kis színes: a film és a játék sztoriját a Disneylandekben látható és kipróbálható azonos nevű látványosság ihlette. A film bemutatója június 9-én lesz, a tervek szerint a játék megjelenése is ekkora várható.

ACTIVISION
BIOWARE
WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/SWKOTOR
A MEGJELENÉS IDEJE NEM ISMERT

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Ezt sasold halpofa! Tízpontos gyakorlatot hajtok végre

„Másik idő, másik galaktika. A mesebeli Régi Köztársaság hatalmasabb volt, mint az idő, mint a távolság. Valaha, a Szenátus bölcs uralma és a Jedi-lovagok oltalma alatt a Köztársaság virágzott és gyarapodott...”

Azt hiszem, meglehetősen sokan felismerik eme kis rövid bevezetőt, amit nem máshonnan idézek, mint a Star Wars sorozat legelőször megjelent darabjából. Annak is ez a legelső sora. A folytatást nagyon nem kell taglalnom, hiszen alig van olyan ember a világon, aki ne hallott volna George Lucas világhírű világáról. Hogy mégis éppen ez a kis idézet került ide, annak legfőképpen az az oka, hogy arról az időszakról, amiben a KotOR játszódik, nem sok minden derült ki sem az alapművekből, sem az egyéb kiegészítőkből. Így most külön örömükre szolgál, hogy a Lucasarts és a Bioware közös produkciójában éppen erről, a nagy Köztársaságról lesz szó, mégpedig nem is akármilyen formában. A jó oldalon álló Jedi-lovagok és a klasszikus rosszat képviselő Sith rend tagjai közötti csatepatéba kalauzol el a játék. Amint azt a Bioware névből már sejteni lehet, egy nagyszerű RPG játékkal állunk szemben.

A játék maga meglehetősen hányattatott sorsot tudhat magáénak, mivel már két évvel ezelőtt is arról olvashattunk, hogy már egy éve fejlesztik a cuccot, és a megjelenésre 2002-ben lehet számítani. Aztán érkezett a hír, hogy befejezik a projektet, és nem látunk egy darab Jedi-lovagot sem, csak X-Box-on. Szerencsére ezt a problémát gyorsan elháríttották, és máris 2002 őszét jelölték meg, mint lehetséges kiadási dátumot. Ezután ez is módosult, hogy ne ütközzön a másik nagy durranással, a Star Wars Galaxies-zal. Csendben jegyzem meg, hogy az SWG is még várat magára legalább egy hónapot. A sok-sok halasztás után jelenleg ott tartunk, hogy idén nyáron debütál az amerikai piacon. Így éppen itt az ideje, hogy megnézzük, milyen csoda az, ami ennyire izgatja a Star Warst szerető közönség fantáziáját, mit kínál a program. Talán most, a megjelenés előestéjén minderre választ is kaphatunk.

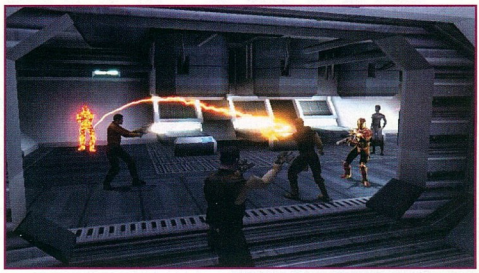
Mindenek előtt tisztáznunk kell, hogy a KotOR csak és kizárólag egyjátékos résszel rendelkezik. Így egy nagyon jó kiegészítőnek tűnik az SWG mellé, ami ugyebár egy MMORPG, azaz csak többjátékos módban játszható. A játék jó 4000 évvel a már ismert cselekménysorozat előtt játszódik. Mivel a technikai fejlődés gyakorlatilag még ez előtt eljutott a csúcsra, így hasonló technikákkal találkozunk, mint, amit az SW-től idáig már megszoktunk.
A szerepjátékos vonások már rögtön az elején meghatározóak, mivel első lépésként karaktert kell készítenünk. Nahát. Fajnak csakis embert választhatunk, majd a lehetséges három kaszt közül kell kiválasztanunk, hogy melyik áll hozzánk a legközelebb. Ezek a katona (Soldier), felderítő (Scout) és gazember (Scoundrel). Ez utóbbi kicsit érdekesen hangzik. Emellett, szintén a klasszikus RPG hagyományait követve, egyes tulajdonságainkra (erő, ügyesség, állóképesség, intelligencia) el kell osztanunk a megszabott pontokat. Majd jöhetnek az egyedi képességek (feats) és ismeretek.
Ha mindennel megvagyunk, akkor már csak a kinézetünket kell megformálni kedvünk szerint. Aki már járatos a Wizard of the Coast kiadású Star Wars szerepjátékában, az a teljes rendszert ismerősnek fogja találni, mivel teljes egészében erre épülnek a szabályok.

A történet már ismert, hallomásból ismert és teljesen új területeken fog játszódni. Néhány ezek közül: Tatooine sivatagjai, a dantooine-i Jedi Akadémia, a Kashyyyk erdőségei, vagy Taris pusztuló városa és Manaan vízi világa. A változatosságról gondoskodtak. Csakúgy, mint arról, hogy a lehető legtöbb NPC-vel kerüljünk kapcsolatba. Ezek egy része akár csatlakozhat is hozzánk. Kis csapatunk maximum három főből állhat. Ezek között a karakterek között is váltogathatunk, így lehetőség lesz wookie-

ként, és a már ismert fajok jórészével játszanunk – de akár egy harci droid is gyarapíthatja csapatunk számát. A csapatot természetesen egyedileg szerelhetjük fel, és harcban is az egyes karakterek képességei szerint választhatjuk ki a taktikánkat. Mivel egy csata meglehetősen összetett, ezért valószínű, hogy nem csak real-time, hanem körökre osztott módban is megütközhetünk az ellennel. Ennek ellenére teljesen moziszerű akciókat ígérnek.

Csapatunk és jómagunk fejlődéséről a küldetések gondoskodnak, amik nem feltétlenül jelentenek harcot. Saját karakterünk fejlődése természetszerűleg a Jedi képességek felé mutat, így miután elértük a Jedi szintet, minden egyes szintlépéskor választhatunk egy Jedi képességet a lehetséges 44-ből. Ezt úgy kell elképzelnünk, mint a Diablo 2 képesség-rendszerét. Azaz egy adott Jedi képesség választásának megvannak az előkövetelményei, valamint az is meg van szabva, hogy hányadik karakterszint felett választhatjuk. A játék végére már számtalan jobbnál jobb képességgel leszünk megáldva, amiket ki is kell használnunk, ha rendezni akarjuk ügyeinket. Néhány képesség étvágycsinálónak: fojtás, villám, forgószél, Erő-pajzs, gyógyítás, sokkolás, gyorsítás, stb. Jedi-vé avatásunk alkalmából ismét csak új besorolást nyerünk, mely alapjában véve a már előzőekben ismertetett kasztokra alapozódik. Ennek megfelelően egyes Jedi képességekben erősebbek, másokban gyengébbek leszünk. Ahogy a közmondás is tartja: nincsen Jedi fénykard nélkül. Azt már láthattuk a Jedi Knight 2-ben, hogy már nagyon parádésan meg tudják oldani eme nélkülözhetetlen kézifegyver beillesztését a játékba. Ezúttal azonban még arra is ráraktak egy lapáttal, hiszen még egyedibbé és még meghatározóbbá tették ezt a fegyvert. Minden kardba három kövecskét rakhatunk. Ezek egyike a színéért felelős (legfontosabb :-), míg a másik kettő kombinációja azt adja meg, hogy mennyire erős és milyen tulajdonságokkal rendelkezik a fénypenge. Lehetséges olyan kombináció, amikor fémet és követ jobban vágunk vele, de azt is megoldhatjuk, hogy a ránk lőtt sugarakat nagyobb hatásfokkal verje vissza. A számtalan lehetőségnek csak az szab határt, hogy milyen kövecskét sikerül megszereznünk a játékban. Miután megvan a cucc, kedvenc hajónkon, az Ebon Hawk-on tudjuk beapplikálni a megfelelő foglalatba. A fénykard mellett természetszerűleg még számtalan pisztoly, sugárvető és komolyabb lézerstukker is akad a játékban. Ha még ez sem elég, akkor nekiugorhatunk a járműveknek is.

Ami bizonyosan sokakat foglalkoztat, hogy lehet-e a sötét oldalon harcolni. Nos, lehet. Illetve ezt nem lehet teljesen egyöntetűen beskatulyázni csak jó és csak rossz oldalra. Egy küldetés megoldásának több módja is van. Ezek egy része a jó, míg másik része a sötét oldalhoz áll közelebb. Azonban egyetlen akciónk nem eredményezi besorolásunkat sem az egyik, sem a másik oldalra. Azonban sorozatosan az egyik oldal felé mutató akcióink végül elérik hatásukat: az NPC-k ennek megfelelően ítélnek meg, valamint a Köztársaság sorsa is ettől fog függni. Még szép.



Hé srácok, tudja még valaki, hogy ki kivel van?

A képeket tekintve nagyon nem kell aggódnunk azon, hogy mennyire lesz kidolgozott a játék grafikája. A megjelent videók is mind azt mutatják, hogy a hagyományokat követve egy nagyon szép játékkal leszünk gazdagabbak az idén. Ugyanez mondható el az átvezető bejátszásokra is, hiszen a klasszikus SW mozifilmekhez hasonló minőségű betéteket ígérnek, noha ebből eddig még nem mutattak meg egyet sem. Az igazat megvallva ezen aggódom a legkevésbé.

A játék sikerességéhez nem fér kétség. Mióta a Lucasarts nem csak maga dolgozik az SW játékokon, hanem az adott játéktípus tapasztalt, vén rókáival is felveszi a kapcsolatot, szebbnél szebb játékokat jelentetnek meg. Végre. Ebbe a sorozatba fog beleilleni az SWG és a KotOR is. Ez pedig egy nagyszerű hír, hiszen az SW játékok ezt a kategóriát messze elkerülték, és az RPG oldaláról sem akaródzott senkinek eme világ felé közeledni. Most azonban minden együtt van: az egyik legnépszerűbb világ, az egyik legjobb RPG fejlesztő. Mi kellhet más? Igen-igen, már csak mi hiányzunk a monitor másik oldalára, és máris kezdődhet a nagyszerű kaland. Nagyon senkit nem kell győzködnöm, hogy még véletlenül se hagyja ki...

Ch00ler

ARRAGH O'FARRELL A JÁTÉK HANGJAIRÓL:

A játékban több, mint 300 karakter jelenik meg, 15000 sornyi szöveget kellett rögzíteni, emiatt a hanggal kapcsolatos munkálatokat 6 hónappal a bétaverzió elkészülte előtt meg kellett kezdenünk. Ilyen hatalmas munkánál a megfelelő tervezés és szervezés életfontosságú. A munkálatok első fázisában rengeteg ügynökséget megkerestünk, elküldtük nekik a karakterek leírását, képeket, az elképzeléseinket. Az ügynökségek megkeresték a színészeiket, és rögzítették a meghallgatásokat, kiválasztották az öt legjobb jelöltet. A maradék hanganyagokat meghallgatva döntöttük el, hogy ki kapja a szerepet. A 300 karakter hangját végül is 100 színész kölcsönzi majd. A szinkron munkálatokra 7 hetet szántunk, de végül éjjel-nappal dolgoztunk, így sikerült végeznünk 5 hét alatt.

VIVENDI UNIVERSAL
BLACK LABEL/STARBREEZE STUDIOS
WWW.ENCLAVEGAME.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

ENCLAVE

Az ember néha elcsodálkozik, hogy az ismeretlenség homályából micsoda gyöngyszemek kerülnek elő. Egy konzolos csapat jelentkezett ezúttal saját Xbox-os játékuk portolásával, és az eredmény, főleg a hangulat és látvány lenyűgöző. Persze megint egy európai, ezúttal svéd csapatról van szó...

Mondtam nektek, hogy kicsi lesz ez a hacuka

Mostanság meg vagyok áldva az Xbox-os és konzolos átiratokkal. Mind az új Indy-játék, mint a messiásként várt MGS2 kisebbfajta lelki válságot okozott nálam a csapnivaló portolás miatt, ami elsősorban az irányításra vonatkozott, de az se lelkesített fel, hogy az Indyben nem lehet menteni – jó, anno a Spectrumos korszakomban se lehetett, de azóta eltelt majd' húsz év... Amikor azt olvastam az Enclave ismertetőjében, hogy ez is nélkülözi a mentést, ugyancsak megijedtem, mint ahogy az ismeretlen kiadó/fejlesztő nevek se fokozták lelkesedésem. Aztán megláttam a stuffot, és felugrásból beleszerettem. Persze, miután magamhoz tértem a látvány okozta sokkból...

A játék kategóriája hack 'n' slash, azaz hentelj és gyakj, közeli rokona a Severence: Blade of Darknessnek, felmenői között olyanokat találunk, mint a Rune vagy a Die By The Sword. Közelebbi leírásban egy fantasy világban játszódó, külső nézetes (bár szabadon kapcsolható belső nézetre is) RPG-alapú játék, ahol a sztori szinte háttérbe szorul, és egy lényeg van: végigmenni egy pályán, és darált húst csinálni az ott található minden ellenfélből. Azonban ha már emlegettem a rokonságot, hadd tegyem hozzá: játékmechanizmusában nem éri el a Severance szintjét – de hát nehéz is überelni egy olyan játékot, ahol ellenfeledet tulajdon levágott karjával verheted agyon... Sajnos itt nemhogy ellenségeidet nem szedheted alkotórészekre (a kifröccsenő vértől eltekintve sebzés sem látszik), de a berendezési tárgyak is elpusztíthatatlanok, ami azért rontja az összhatást – nehéz beleélni magamat egy olyan helyzetbe, ahol egy brutális szekerce és egy fahordó csatáját utóbbi nyeri rőhögve. Ezen megoldás tulajdonképpen két helyzet miatt nyerhet polgárjogot: egyrészt a szétverhetetlen hordók és ládák akadályozzák hősöd mozgását, főleg egy taktikus hátrálásnál (nem örülök neki, de így persze izgalmasabb a helyzet), másrészt amit szét lehet verni, annak oka van, például ha egy lépcső leomlik a kardcsapásoktól, biztos, hogy alatta találsz valami értékes kincset. Ha már morgok: az első pályán fel tudunk szedni egy fáklyát, és ezzel világíthatunk egy sötét csatornában. Innentől kezdve nem értettem, miért nem tehetem ezt meg a játék további részében, sokat dobott volna az egészen egy bármikor előhúzható fáklya, amúgy is lépten-nyomon fel kellett tolnom a fényerőt, hogy lássak valamit, hiszen állandó sötétben, éjszakában nyomulunk. Hogy mit akartam annyira látni? Aranyat, gyémántot. És hogy miért? Ez már izgalmasabb kérdés, közelítsük meg kis kerülővel a sztori felől, amely azért mégsem annyira elhanyagolható.

Az alapmese egy kellemetes sablon a jó és gonosz örök harcáról. A folyamatos, véres és egyre kilátástalanabb háborúnak Zale, a Fény hatalmas erejű mágusa végül úgy vetett véget, hogy botjával kettészakította a világot – egy hatalmas, kör alakú szakadék keletkezett, és a gonosz erőinek vezetője, Vatar, a félelmetes démon a tüzes mélységbe zuhant. A bels mag, az Enclave, a Fény igazságos és gazdag földje, a külső gyűrű pedig a Sötétség országa, a vad Outlands. (Az enkláve földrajzi értelemben egy olyan ország, melyet egy másik ország teljesen körülölel.) Ám a szakadék kezd összezárulni, közeledik egymáshoz a két világ, a háború ismét elkerülhetetlenné válik...
A játék talán legjobb, legizgalmasabb része, hogy mindkét oldal helyzetébe beleélhetjük magunkat, azaz mind a Fény, mind a Sötétség erőinek szolgálatába állhatunk (14 ill. 13 misszióban). Az Xbox verzióban utóbbi csak az előbbi küldetéssorozatának végigmenése után vált elérhetővé – a mi esetünkben a kezdetektől választhatunk „életpályát". Bármelyik oldal mellé állunk is, a menet innentől kezdve ugyanaz: kapunk egy kiinduló hőst, és fejest ugrunk a sztoriba.

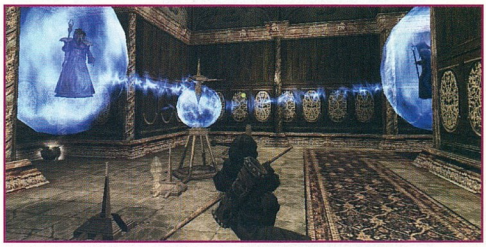
Itt jön be a kincsek kérdése. Minden pályán el van rejtve megadott számú arany, részint tömött zacskók, részint gyémántok formájában. Bár az elsődleges cél a küldetések elején megadott győzelmi feltételek teljesítése (általában kijutni egy pályáról és/vagy megölni egy főellenséget), hajtanunk szinte kötelező a pénzre, két okból is. Egyrészt, ha az utolsó tallérig összekaparjuk az összes kincset, a küldetéssorozat végén kapunk egy-egy hatalmas

STARBREEZE

Túl sokat nem tudok mesélni a játék fejlesztőjéről, ugyanis weboldalukon egy svéd nyelvű bemutatkozás található, aminek értelmezésében erős kihívásokkal küzdöttem. Annyit sikerült kihámozni, hogy 1998-ban alakultak Stockholmban, első nagyobb játékuk PC-re a „The Outforce" nevű klasszikus űrstratégia volt, mely 2000-ben jelent meg. Ezután vágtak bele az Enclave fejlesztésébe, mely jó egy éve jelent meg Xbox-ra. Hogy miért épp a zöld szappandobozra hegesztettek, az rejtély, valószínűleg csúnya anyagi megfontolások segítették a döntést – de azért akkorát nem durrant a stuff, szerintem lényegesen jobb helye van a játéknak kedvenc platformunkon. (Egyébként már készül a második rész, amire előre fenem a fogam.) És még valami: ha el szoktad nyomni a bejelentkező intrókat, most ne tedd, a Starbreeze-é egészen zseniális!

erejű lényt, melyekkel végigdühönghetjük újra azokat a küldetéseket, melyekkel korábban megizzadtunk – ez persze csak egy jó móka. A legfontosabb azonban a csapatépítés, tipikus RPG alapokon. A játék elején a Fény oldalán egy Knight, míg a Sötétség erőit szolgálva egy Assassin áll rendelkezésünkre. A küldetések során találkozunk azonban más karakterekkel is, melyek kis csapatunkhoz csatlakoznak: a jó oldalon Huntress, Druid, Halfling, Engineer, Wizard, míg a másikon Berserker, Sorceress, Goblin, Bombardier és Lich. Így a soron következő etapokban már megválaszthatjuk, melyik hősünkkel vágunk neki a küzdelemnek, ami persze nagyban meghatározza a játékmenetet, hiszen a Lovag, a Félszerzet és a Berserker közelharcban erősebb, a Huntress és az Assassin íjakkal bánik mesterien, a Druida és a Varázsló mágikus botokkal harcolhat, a Mérnök és a Bombardier különféle bombákat hajigál. Itt jön be megint a pénz kérdése: kiválasztott emberünknek ugyanis felszerelést kell vásárolnunk, ami páncélt és fajának megfelelő kétfajta fegyvert jelent, például a közelharcosoknak kard, kalapács, bárd, pajzs és számszeríj, a lövészeknek kétfajta íj, hozzá különféle nyílvesszők (mérges, tüzes, stb.) és egy tőr, a mágusoknak kétféle bot, a robbantósoknak mindenféle bomba. A küldetések úgy vannak felépítve, hogy kötelező lesz egyre jobb, erősebb felszerelést vásárolnunk, ugyanis csak egyre jobban feltápolt karakterrel vehetjük fel sikeresen a küzdelmet. Az etapok során találunk majd titkos térképeket is, ezek bónuszpályát jelentenek, ahol egyrészt túlélőmecscseken, másrészt nagyon jópofa ügyességi feladatokban próbálhatjuk ki képességeinket. A pályák amúgy elég lineárisak (és itt jön be az is, hogy itt a sztori mellett azért valójában tényleg arról van szó, hogy mész előre, és hentelsz), de maga a pályatervezés elsőrangú.

Már említettem fent, hogy a látvány sokkoló. A Sunbreeze saját motorja valami elképesztően szép, részletgazdag és hangulatos fantasy világot varázsol elénk, olyat, amit a műfaj rajongója valóban elképzel magának, telestömve a tipikus szereplőkkel: orkokkal, goblinokkal, mágusokkal és mindenféle szörnyekkel, mindemellett fantasztikusan eltalált zene fokozza a hatást. Ha



Ez a virtuális mágus tanácskozás kicsit rázósnak néz ki

másért nem, már ezért kötelező megnézni a játékot – én már rég láttam ilyen tökéletesen felépített és megalkotott, és ennyire gyönyörű világot (beleértve még az Unreal2-t is). A karakterek kidolgozása és a karakteranimáció is teljesen rendben van (élmény hátulról bámulni a csajokat, a félszerzetet vagy a vadászlányt!), és a speciális látványelemekkel sem spóroltak a svéd fiúk.
A motor jól skálázható, akár 1280x1024-ig, és egy GeForce2-n már tökéletesen elkocog.

Maga a portolás első osztályú. Kisebb hibáktól eltekintve az irányítás teljesen a PC-sek szája íze szerinti, jól beállítható egér + billentyű vezérlés, és hál' Istennek a mi verziónkba bekerült egy könnyítés is: a pályákon elhelyeztek pár ellenőrző pontot, ezeket aktiválva elhalálozás esetén nem kell az egész etapot elölről kezdeni, innen folytathatjuk a küzdelmet – bár ezek elhelyezése egyre aljasabb a vége felé, így egyre nehezül a játék... De hát eddigre erős páncélzatú és félelmetes fegyverzetű gyilkológépeket terelgetünk, ez kissé ellensúlyozza a dolgot. Ezzel együtt a játék nem könnyű, viszont feletébb élvezetes…

Be kell valljam, engem elvarázsolt az Enclave. Soha nem féltem a nagy szavaktól: a Sunbreeze a grafika terén szerintem új standardot állított fel, nemcsak a dark fantasy műfajában, de általánosságban is. Ha vannak is érezhető és említhető hibái a játéknak, a látvány, a hangulat bőven kárpótol mindezért. Kötelező darab!

]{redenc

IRÁNYÍTÁS, JÁTÉKMENET

A jó billentyűzet-beállítás létfontosságú a játék élvezetéhez! Kis segítség ehhez: a 'Use Item' szolgál a blokkolásra is, ha pajzs van a kezünkben, a 'Next Item' – 'Previous Item' pedig a különféle nyílvesszők kiválasztására, ezeket tehát könnyen elérhető, kezelhető gombokra drótozzuk rá! Természetesen a gyors fegyvercsere is alapkövetelmény (egérgörgő működik), és felettébb hasznos, ha az életerő-ital is a kezünk ügyében van ('Drink Potion'). Érdemes a kameraváltó gombot is jó helyre tenni ('Camera Mode'), ugyanis sokszor hasznos lesz belső nézetre váltani, főleg távolsági támadáskor.
A játékmenethez pedig annyit, hogy a túlélőmeccsek három nehézségi szinten játszhatók végig, ám nem érdemes rögtön végigmenni az összesen. Például az első ilyen, a Fény kampányban Forbidden Atgard első két pályája még az alapkaraktterrel teljesíthető, a harmadikat azonban érdemes később, egy feltápolt félszerzettel teljesíteni – ez a játék kimenetelét alapvetően nem befolyásolja.

MINIMUM CONFIG: PIII 600 MHz, 192 MB RAM, DX 8.1, GeForce1 (T&L), 2 GB HDD
JAVASLAT: 2 GHz erősségű proci, 256-512 MB RAM, GeForce 3 erősségű grafikus kártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Severance: Blade of Darkness	Rune
Nincs	Nincs	90%	88%

- \+ Látvány
- \+ Hangulat
- \+ Zene
- − Mentés hiánya
- − Nem túl változatos

93%

UBI SOFT ENTERTAINMENT
UBI SOFT
HTTP://CSI.UBI.COM
7.990 FT

CRIME SCENE INVESTIGATION

A Helyszínelők a legnépszerűbb sorozat a világon, most magunk is csatlakozhatunk az elit csapathoz.

United Colors of
Crime Scene Investigation

Ismét sokadszori nekifutásra sikerül elkezdenem egy cikket egy tulajdonképpen ártalmatlan játékról – amely azért persze sok „jobb-nem-is-nézni" dolgot tartalmaz (tudjátok: gyilkosságok, hullák, rosszarcú elkövetők, stb.) –, mert elsőre (másodikra, ...) belefogtam a mai magyar „vezető" kereskedelmi tévék igen erőteljes kritizálásába. Írásom tárgya ugyanis a világon mindenütt (az USA-ban legfőképp) a nézettségi toplisták élén/elől elő helyein tartózkodik, s teszi mindezt úgy, hogy hétről hétre érdekes, jól kitalált epizódokat vonultat fel, idehaza pedig egy feltörekvő, de az ország jókora területén nem fogható adón látható... A CSI (Crime Scene Investigation – Helyszínelők) úgy tűnik, túl veszélyes téma volt a „nagyok" számára, noha nincs itt másról szó, mint egy igazi bűnügyes MacGyver-teamről, akik a legapróbb részletek elemzésével jutnak el a tettesig.

Nagy fogás

A fentiek alapján gondolom, érthető, ha a Ubi Soft számára igazi nagy fogásnak bizonyult a CSI PC-re vitelához szükséges jogok megszerzése, noha nyilván ott motoszkált a fejükben a tény, hogy keveseknek sikerült igazán jó, hiteles átiratot készíteni sorozatokból. (Bukás lett pl. az X-akták feldolgozás is, a kritikusok egyszerűen interaktív mozinak tiltották.) Ezért a fejlesztők mind a játék jellegét, mind a szereplőket tekintve szigorúan ragaszkodtak az eredetihez, ami néhol jól, néhol rosszabbul sült el, mint ahogy azt az alábbi sorok is tükrözik.

A csapat és ügyeik

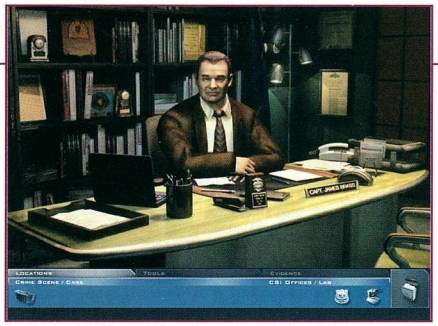
A Las Vegas-i CSI csapat tágabb értelemben nyolc főt számlál (korboncnokastul, rendőröstül), melléjük érkezünk mi, asszisztensként, akit Gil Grissom (az egyik „főbb" szereplő) pátyolgat, lát el tanácsokkal, kezdetben önkéntes alapon, később saját eredményünk rovására. GG-n kívül a bűntett felderítésének különböző szakaszaiban a többiekre is nagymértékben támaszkodnunk kell, pl. Greg Sanders, a fiatal kémikus gyakori segítőnk lesz DNS-vizsgálatok, egyéb elemzések elvégzésénél. A tagok amúgy rendkívül pozitívan állnak hozzánk (talán kicsit túlzottan is), ez az érzékenyebb lelkületűeket zavarhatja, hogy ti. úgy néz ki, mintha nélkülünk is simán megoldódnának a bűnügyek.

Az első esetünk eleje ráadásul rettenetesen tutorial-jellegű (egy point and click játéknál ez szerintem annyira nem kéne), ami idegesítő, mert minden újraindításnál kénytelenek vagyunk végighallgatni kéretlen narrátorunkat, menteni pedig nem tudunk. (Kilépéskor elraktározódik az állásunk, ezt folytathatjuk, vagy kezdhetjük elölről az egészet.) Arra azért jó az első ügy, hogy bevezessen minket az alapokba, megismertesse a nem CSI-fanokat is az új társakkal, és betanítsa azt a körülbelüli „ritmust", ami a „még keressünk dolgokat az adott helyszínen" és a „most már elegendő cuccot találtunk, kezdjünk is velük valamit" gondolatfázisok közötti váltások pontos megtételéhez szükséges. A vizsgálódás mozgalmasabb részét ugyanis a bűntény helyszíne, a felmerülő plusz helyszínek és a mindig meglévő, segítőinknek otthont adó egyéb épületek (hullaház, rendőrség, labor) közötti kattintásos maszkálódás képezi, és egy idő után nagyjából kitapasztalható, hogy mennyi ideig kell a képernyőn nyomok után kutakodnunk, és mikor indulhatunk a talált dolgainkról infót kérni.

Maga a nyomkeresés amúgy nem igényel különösen magas szakértelmet (semmilyen téren), mert amint valami érdekesség fölé találunk kurzorunkkal tévedni, színváltozás jelzi, hogy ráakadtunk valami izgi dologra. A közelebbről szemügyre vett bűnjelre aztán „rászúzhatjuk" a képernyő alsó részén elhelyezkedő felszerelés-armadánkat, a felderí-

BUG A JAVÁBÓL

Az első indításnál a legtöbben észreveszik majd, hogy néhol a betűk helyett csak kockák (négyzetek) szerepelnek. A problémára az 1.01-es update sem kínál megoldást, nekünk, magyar felhasználóknak a windows-unkra nézve viszonylag drasztikus lépést kell tennünk: a vezérlőpult/beállítások/területi beállítások alatt válasszuk az angol (amerikai angol) nyelvterületet, és láss csodát, máris olvasható az összes felirat. Más kérdés, hogy megéri-e a rendszert emiatt „feldúrni", főleg, hogy a változtatás/visszaváltoztatás után indíthatjuk is újra a gépet...



tő vagy a begyűjtő eszközöket. Ezek a valóságnak megfelelő kütyük: UV-lámpa, nagyító, ujjlenyomat-felszedő, stb. Minden fölvett jövőbeli bizonyíték bekerül az ügy aktájába, ahol az összes szerzett adat írja le eddigi haladásunkat, pl. az ismert részleteket az áldozatról, a gyanúsítottakról, stb. Ha mérföldkövet jelentő tények birtokába jutunk, rövid flashback keretében elképzeljük, hogy miképp is történhetett a bűntény, ilyenkor nem ritka a naturalisztikus ábrázolás, a bőr alatt lejátszódó folyamatokról egy-egy felvillanás, az esemény testközelbeli ábrázolása.

Jutalom a nap végén

Ha elegendő bizonyítékot összeokoskodtunk (a gyűjtögetésen kívül a számítógépen lefuttatott ujjlenyomat-hasonlítgatás, DNS-vizsgálat, stb. segít ebben), akkor engedélyt kell kérnünk, hogy beidézhessük a gyanúsítottat, akinek aztán idióta kérdéseket tehetünk fel (végigkattintgatva a lehetőségek nem túl széles tárházát), majd ha valóban ő az elkövető, elégedetten bólogathatunk. Ilyenkor hasonlóképp tesz Grissom is, aki „kielemzi" munkánkat – az idézőjelek azért kellettek, mert valójában 100%-ból vonogatja le kb. azt a számot, ahányszor tanácsot kértünk tőle. A vicces, hogy általában nem azért szólna hozzá az ember, mert nem tudja, mit kéne csinálni, hanem azért, mert (és ez nagyon tipikus a kalandjátékoknál!) nem tudja, hogy a játék keretein belül hogyan kéne hozzáfogni a tettnek. Hiába vagyok tisztában vele, hogy xy a gyanúsított, és ezért be kéne hozni, ha egy lépést nem teszek meg (pl. nem mondom el valakinek a DNS-analízis eredményét), akkor a program nem kínálja fel a lehetőséget. (Nem „triggerelődik" az esemény, ékes magyar nyelven mondva.) Mivel menteni nem lehet, így nehéz 100%-kal végezni, és állítólag a legeslegvégén a gyengébben teljesítők vért izzadnak majd.

A megvalósítás szépsége

Essen pár szó a virtuális CSI audiovizuális külsejéről is, mert elképzelhető, hogy a sorozat rajongói számára ez nagy súllyal bír. Nos, az alcím nélküli Helyszínelők 3 CD-t foglal, aminek jelentős része mov fájl, így átlagos minőségű átvezető filmecskékből nincs hiány. Rosszabb viszont a helyzet a szereplők esetében, akiknek az ábrázolása elmarad a kor szintjétől, ugyanez érvényes a helyszínekre is, ahol pluszban (mínuszban...) még a pannolás, az egérrel történő képernyőscrollozás is csúnyán lett megalkotva. (Nyúlnak a kép szélére kerülő emberek.) Kalandjáték-szinten azért ez bőven elviselhető, és ha a napos oldalról nézzük, akkor még jó is, mert kisebb a gépigény. A hangok és a zene, mi jobb és bal fülnek ingere, megfelelő kvalitású, igaz, voltak olyanok – főként az eredeti, nem szinkronos CSI-fanok közül –, akik megkérdőjelezték a színészek elhivatottságát a játékkal kapcsolatban (lapról felolvasás és tsai), de amilyen tudományos szövegek hallhatók (angoltanuláshoz több, mint ideális szavakkal), nekem furcsának tűnt volna egy tudomisén, érzelemdúsabb, beleélősebb szövegelés.

Szerinted is hamisítvány a nagyi képe?

Rövid vég

Amilyen rövidre fogom a végszót, kb. olyan rövid maga a játék is: ha nagyon nekirugaszkodunk, 1-2 napnál tovább nem húzza. És ez sokat ront az amúgy kedvező összképen, a „hitelesre sikerült átirat"-érzésen, meg egyáltalán: így nem tudunk annyira örülni, hogy egy „gondolkodós" játékkal találkoztunk.

sajoati

A CSI ELKÉPESZTŐ SIKERE

A Helyszínelők szinte hihetetlen magas nézettségi mutatókkal állt elő, már az első sorozat harmadik részénél nagyon sokan nézték, és íme, egy áprilisi amerikai toplista (jellemző, hogy a CSI-ből eredő CSI: Miami is benne van a top10-ben). Ma ezek a vezető sorozatok az USA-ban, ha egy tévé mást mond, az nem mond igazat...

1. CSI (CBS) 25% 26.4 millió néző
2. American Idol – kedd (FOX) 19%, 21.2 millió néző.
3. Friends (NBC) (Jóbarátok) 21%, 20.8 millió néző.
4. American Idol – szerda (FOX) 18%, 20.3 millió néző.
5. Survivor: Amazon (CBS) valóságshow szigetre pakolt emberekkel) 18%, 19.8 millió néző.
6. ER (NBC) (Vészhelyzet) 20%, 18.9 millió néző
7. Everybody Loves Raymond (CBS) (Mindenki szereti Raymondot) 18.6 millió néző.
8. CSI: Miami (CBS) (a CSI spinoff sorozata) 19%, 17.0 millió néző.
9. Law&Order: SVU (NBC) 18%, 15.8 millió néző.
10. Law&Order: CI (NBC) 15%, 15.6 -millió néző.

MINIMUM CONFIG: PII 300, 128 MB RAM, 8 Mb-os videókártya, Dx 8.1, 500 MB HDD, Win 98,Me,2K,XP
JAVASLAT:

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	X-files, the game	Nancy Drew Mysteries
Patch, Video	Nincs	60%	73%

- \+ Érdekes bunesetek
- \+ Hiteles CSI átirat
- \+ Sok videó
- \- Rövid!
- \- Nem túl penge grafika

77%

SZIM/SPORT

Az akció rovat terjedelme, és a kevés beérkezett játék miatt most a szokásosnál rövidebb lett szimulátor-sport rovat. Ettől függetlenül nincs okunk a csüggedésre, a válogatás játékai a várakozásoknak megfelelően kiemelkedőre sikerültek. Az Il 2 Sturmovik folytatása nem szűkölködik izgalmas pillanatokban, mesterien megmunkált légi csatákban vehet részt az, aki kipróbálja a programot. A Toca azon ritka versenyautós programok közé tartozik, ami a szokásos sémákon kívül felvonultat újdonságokat is. Tudjuk, hogy sokan már alig várják, hogy kezük közé kaparinthassák a Colin McRae Rally 3-mat, de a Toca-val nagyon könnyű – és feletébb szórakoztató – lesz elütni a megjelenésig hátralévő időt.

69 **IL2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES**
A második világháború elfelejtett légi csatáiban is részt vehetünk a Sturmovik folytatásában.

TARTALOM

69 IL2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Az Il 2 Sturmovik 2001 egyik nagy sikere volt, a fejlesztők viszonylagos ismeretlensége, és a reklámok hiányának ellenére is hihetetlen gyorsan robbant be a játékok világába. A második világháború eddig elfeledett csatáiban vehettünk részt, mindezt rendkívül kidolgozott grafikával, és fizikai megvalósítással. A folytatás semmiben nem marad el az elődtől, az - időközben befutott – fejlesztőknek fontos volt, hogy az új rész megfeleljen az elvárásoknak. Az elfeledett ütközetek fantázianévre keresztelt folytatás a második világháború keleti frontjára (Berlin-Moszkva tengely) koncentrál, annak izgalmait és veszélyeit foglalja magába.

70 TOCA RACE DRIVER

Az első rész meglehetősen jól sikerült, már tűkön ülve vártuk a folytatás megérkezését. A Playstation verzió már több, mint hét hónapja megjelent, PC-n csak egy rövidke demót adtak ki, amivel csak tovább csigázták kíváncsiságunkat. Végre megjött a játék, és elmondhatjuk, nem kellett csalódnunk a Codemasters fejlesztőiben, bár a szimuláció hagy némi kívánnivalót maga után, de a program hangulata, és a kivitelezése elképesztően jól sikerült. A játéknak szokatlan módon története is van, és ez csak az egyik meglepetés a Toca tarsolyából.

ELŐREJELZÉS

Midnight Club II	2003/05	Take 2 Interactive
Moto GP 2	2003/05	THQ
Pro Beach Soccer	2003/05	Wanadoo Edition
World Championship Snooker 2003	2003/05	Codemasters
Colin McRae Rally 3	2003/06	Codemasters
F1 Challenge 99-02	2003/06	Electronic Arts
Lotus Challenge	2003/06	XICat Interactive
Echelon: Wind Warriors	2003/06	Oxygen Interactive
Cycling Manager 3	2003/06	GMX Media
Lock On: Modern Air Combat	2003/07	Ubi Soft

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. NBA Live 2003	Electronic Arts
5. RalliSport Challenge	Microsoft
6. Freelancer	Microsoft
7. Freespace	Microsoft
8. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
9. Toca Race Driver	Codemasters
10. Grand Prix 3	Infogrames

1C: MADDOX GAMES
UBISOFT
WWW.IL2STURMOVIK.COM
9.990 FT

IL2 STURMOVIK:

FORGOTTEN BATTLES

Kevés olyan számítógépes játék akad, amelynek megjelenését nem várja felfokozott izgalommal a nagyközönség, s aztán mégis hatalmas, átütő sikert arat világszerte. Nos, az IL2 Sturmovik ebbe a kategóriába tartozott: jött, látott és győzött. Most pedig újra itt kopogtat az ajtónkon – más kérdés, hogy ezúttal már milliók várják az érkezését...

Az IL2 Sturmovik amilyen csendben érkezett, akkora visszhangot váltott ki világszerte. A játék erőssége nemcsak abban állt, hogy kimagasló grafikai és fizikai megvalósítást kapott, hanem emellett a második világháború legelhanyagoltabb részeit tárta a játékosok elé. Az elfeledett ütközetek fantázianévre keresztelt folytatás a második világháború keleti frontjára (Berlin-Moszkva tengely) koncentrál, annak izgalmait és veszélyeit foglalja magába.

A most megjelenő folytatás nem második résznek, hanem inkább kiegészítésnek fogható fel, noha önállóan is megáll a lábán. Nem kell tehát feltétlenül az első részt birtokolnunk ahhoz, hogy élvezhessük a Forgotten Battles légi ütközeteit, s ez bizony remek húzás. Az új küldetések – ha lehet – még az előző részben találhatóaknál is élvezetesebbekre sikerültek. Két lehetőség is nyílik egyéni harci ütközetek és szituációk beállítására, melyből a quick mission builder nyerte meg a tetszésem jobban. Szinte pár másodperc alatt mindent beállíthatunk: saját magunk gépét, a szövetséges/baráti gépeket és ellenfeleket. A Full mission builder már hosszabb időtöltést igényel, hiszen egy térképet beolvastatva kell megadni rajta minden fontosabb egység pozícióját, ráadásul kezelését tárta a játékosok elé. Az elfeledett ütközetek fantázianévre keresztelt folytatás a második világháború keleti frontjára (Berlin-Moszkva tengely) koncentrál, annak izgalmait és veszélyeit foglalja magába.

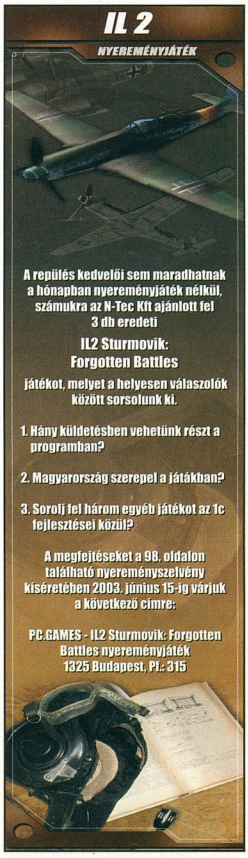
20 teljesen új epizód várja az érdeklődőket, és a régi játékból átmentették valamennyi térképet, így azok is rendelkezésünkre állnak majd. Emellett további 5 új térkép is elérhető: Finnország, Magyarország (!) és Ukrajna egy része. Örömmel jelenthetem, hogy a már megismert gépek mindegyike benne maradt a repertoárban, s ezek mellé további 30 új repülhető és 23 új, AI által vezérelt típus készült el!

A career menüpont alatt végigjárhatjuk a ranglétrát a legalsó szinttől egészen a csúcsig. Külön érdekesség, hogy a Magyar Honvédség hadseregén belül is elindulhat karrierünk, s ebben az esetben az elején választható rangok magyar nyelven, ráadásul hibátlan helyesírással kerülnek kiírásra!

Ami a grafikát illeti: semmilyen félnivalónk nem kell, hogy legyen. Talán annyira nem is nyúltak a grafikai ábrázoláshoz, hiszen a két évvel ezelőtti látvány még ma is a legjobbak között lenne, a Forgotten Battles mégis rátesz egy picit erre a látványra. Igaz, sajnos pontosan itt, a dicsérő szavak után kell egy újabb rosszallást is lejegyeznem, ami a játék gépigényére irányul. Bár a minimális javaslatot mindenki elolvashatja a cikk végén, de azt senki ne vegye komolyan, aki repülni is szeretne, hiszen az a konfiguráció maximum a főmenü látványát tudná előcsalni élvezhetően.

A Forgotten Battles sikerére előre fogadni mernék, hiszen tulajdonságaiban, játszhatóságában minden téren túltesz az IL2 Sturmovik-on. Az eltelt két évet rendkívül jól használták ki a készítők, jól látták, hogy mivel lehet überelni a már tökéletes-közelire titulált játékukat. Rossz belegondolni, mi lett volna, ha nem csúsznak el a kifejezetten magas gépigényen, a kis idő után ismétlődő, de egyébként hangulatos zenén és a túlbonyolított full mission builder-en. Persze azért a 95% elérése sem mindennapi dolog…

Doki



MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz 256 MB RAM, 700 MB HDD
JAVASLAT: 2 GHz körüli processzor, 512 MB RAM, 1 GB HDD

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Il 2 Sturmovik	Jane's Attack Squadron
Nincs	LAN/INTERNET	88%	71%

\+ realisztikusság
\+ gyönyörű grafika
\+ hangok, effektek
\- gépigény
\- full mission builder

95%

CODEMASTERS
CODEMASTERS
WWW.CODEMASTERS.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

TOCA RACE DRIVER

A túraautó-szimulátorok nagy öregjének számító TOCA széria legújabb része végre-valahára kiadásra került PC-re is, nyomban megosztva a rajongók táborát.

Lányok, a feltartott táblák sorrendjében jöhettek...

A TOCA sorozat harmadik része már közel hét hónapja megjelent Angliában PlayStation 2-re. A rajongók az elmúlt év végén láthattak igazán bizalomgerjesztő képeket az akkor már gőzerővel folyó PC-re történő átiratból, melyek meglehetősen ígéretes töréseket és valósághű autómodelleket sejtettek. Többhónapnyi viszonylagos csend után, 2003. március végén rögtön három játékdemo is megjelent a Codemasters gondozásában, ahol végre-valahára kipróbálhatták a felhasználók a DirectX 8 teljes utasításkészletét kihasználó versenyprogramot. A tesztet végigjátszók közül meglehetősen sokan álltak értetlenül a kocsik menettulajdonságainak agyonbutított arcade-es beütése miatt, de a többség ekkor még úgy vélekedett, hogy ez bizonyára csak a demo hiányossága, agodalomra semmi ok, majd a végleges program irányítása valósághűbb lesz. A rajongók ekkor még nem tudhatták, hogy a fejlesztés a demo kiadásakor már lényegében lezárult; a játékot már gőzerővel kereskedelmi mennyiségben sokszorosítják.

A versenyprogram szép, de gyakorlatilag játszhatatlan, vélekedtek sokan a hivatalos megjelenést követő napokban, hiszen a túraautók menettulajdonsága és irányíthatósága jottányival sem volt jobb, mint a demóban. „Sajnos a TOCA is beállt a sorba, már a Codemasters sem akar normális autós szimulátort készíteni. Úgy tűnik, hogy a nagynevű kiadók már csak könnyen emészthető, minden valóságot nélkülöző, arcade programokhoz adnak pénzt." Ilyen és ehhez hasonló vélemények tömegét lehetett olvasni TOCA Race Driver-ről a különböző fórumokon, melyek amellett, hogy természetesen rendelkeznek némi valóságtartalommal, azért mégsem fedik teljes mértékben a valóságot. Lássuk csak, miről is van szó.

A Career móddal kezdve a játék kóstolgatását már az első néhány kör megtételekor a fenti kritikák szinte mindegyike igaznak bizonyul; az autók fizikája tényleg meglehetősen könnyített, a kocsik minden kormánymozdulatra azonnal – és meglehetősen szögletesen –reagálnak, körbepörgés vagy felborulás nincs, (nem is lehet borulást produkálni). Ha ki is csúszik a járgány az aszfaltról, azt könnyedén vissza lehet terelni az útra. A kicsúszásoknak szinte nincs következménye; még egy telibe kapott korlát sem befolyásolja lényegében a továbbhaladást, stb. (Ez utóbbi jelenség sokkal inkább a biliárdra, mintsem az autóversenyzésre emlékeztet, sőt, több esetben még direkt előny is, ha kihasználjuk a szalagkorlátok adta lehetőséget). A programban a fékek olyan hatékonyak, hogy akár néhány méter elegendő a biztos kanyarvételhez. Aki erről nincs meggyőződve, annak segítségül az élesebb kanyarokban optimális sebességet jelző fehér táblák vannak elhelyezve a pályákon. A könnyített irányíthatóság mellett elsőre úgy tűnhet, mintha valami gond lenne a gép irányította pilótákkal; a kanyarokban szinte megállnak, hosszú egyeneseken pedig szolga módon beállnak egymás után és szinte gépiesen haladnak előre. Nos ennyi játék után borítékolható a „könnyed" arcade címke, a kérkedők aggályai jogosnak mondhatók.

A TOCA Race Driver 1-2 óra játék után valóban nem tűnik a túraautók legszimulátorosabb képviselőjének, legalább is a vizsgált kezdő szinten. A helyzet ugyanis az, hogy a fejlesztők nagy ötleteként a játékban semminemű nehézségi fok nem választható, az úgymond rejtve került beépítésre az alkalmazásba. A nehézségi fokok megléte a Career mód hármas felépítésében érhető tetten szembetűnően. A könnyített irányítás és gyönge AI a Career 1. évadjára igaz, a 2. év majd az azt követő (3.) világbajnokság során azonban drámai változáson megy át a program e téren.

A nehézség növekedésének első jelei már az 1. évadban tetten érhetők. Bizton állítom, az Alfa Romeo GTV kupát elsőre szinte senkinek sem fog sikerülni megnyerni. Itt a többi márkatárs szinte állva hagy bennünket az egye-

A TOCA Race Driver szép, de gyakorlatilag játszhatatlan, vélekedtek sokan...

DTM

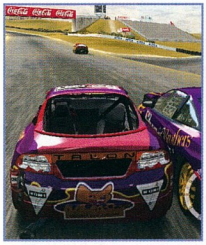
A német túrakocsi-bajnokság 2000. évi indítása óta az egyik legnépszerűbb kupa Európában. Az eddigi 3 versenyév közül a 2000-ben és 2001-ben a Mercedes-Benz, míg 2002-ben az Abt-Audi gyári csapata vihette haza

a nagydíjat. A 10 versenyből álló DTM bajnokságot Audi TT-R 2003-mal fejezték be többek között az 1., 2., 5., 6. helyen is, míg Mercedes-Benz CLK 2003-mal az első 6 helyezés közül csak a 3.-at és a 4.-et sikerült megszerezni. A német játékboltokban hiába is keresnénk a TOCA Race Drivert, a Codemasters az érzékeny lelkű német piac igényeit ismerve DTM Race Driver néven hozta forgalomba Németországban a játékot.

nesekben. A győzelemhez a kocsink beállításainak finomra hangolása vezet a verseny előtt. Ha elég türelmünk van hozzá, a kocsi végsebességét akár +10-zel is megnövelhetjük itt, mely többlet már elegendőnek fog bizonyulni a kigyorsítós pályarészeknél. E (kikényszerített) megoldás azért már előreboccsát némi szimulátoros hatásfokozást, mely igazán csak a Career 2. évadjában teljesedik ki.

A német DTM kupa második pályáján utolsó lettem, a tény még önmagában nem tűnik nagy dolognak, hisz lehetnek mindenkinek rossz percei, de ha hozzátesszem, hogy a különben esőben megrendezett versenyen többet voltam a kavicságyban, mint az aszfalton, sőt sikerült a kocsit is teljesen leamortizálnom, akkor a dolog már az eddigiek ismeretében némi ellentmondással magyarázatra szorul. A silány teljesítmény oka az irányíthatóság megváltozása – itt bizony már nem minden kanyart lehetett egy kis fékezéssel bevenni, a kocsim simán kicsúszott, ha túl gyors próbáltam lenni, sőt, a visszatalálás sem ment már olyan simán, mint korábban. A nagy meglepi az volt, hogy a korlátokat itt már nem volt érdemes érinteni; már a legkisebb koccanás is töréssel és az újdonságként ható irányíthatóság-romlással, valamint teljesítménycsökkenéssel járt. Hát, ennyit a könnyített arcade jellegről, meg az autós szimulátor hallásáról. Az ausztrál V8 Supercars kupában az Adelaide-i pálya 2. körében felborultam. Alig hittem a szemeimnek, no meg a pillanatnyi helyezést mutató kijelzőnek, hiszen e művelettel az előkelő 2. helyről visszaestem a 17.-re (20 kocsiból áll a teljes mezőny) – tulajdonképpen a pilóták zöme kibújázott, mire újra kerékre nem állt tam. (A program egyszerűen visszafordított a helyes szögbe, valahogy úgy, mint a RalliSport Challenge borulásainál). Nos, a nehézség fokozásának ezen, időben eltolt módja meglehetősen szokatlan húzás, amit bizonyít a rajongók megosztottsága is. Egyrészről biztos, hogy nagyobb vásárlói réteget lehet megszólítani egy kevésbé nehéz irányítást követelő arcade (pl. Need For Speed széria) autóversenyes játékkal, de e könnyedség, valljuk meg, biztos, hogy kevésbé előnyös a már kialakult rajongók körében, nem is beszélve az alkalmazás utóéletéről.

Felülemelkedve a TOCA Race Driver szimulációs képességein, a készítőket a sajátékosság területén minden dicséret megilleti, hiszen eleddig példátlan mennyiségű bajnokságot és versenyautót „zsúfoltak" egy programba. A tényszámok a következők; 42 licencelt autó, 38 nemzetközi pálya, 13 bajnokság. A számok magukért beszélnek, így erről még talán annyit, hogy ezt minden versenyprogram-kedvelőnek látnia kell, nem is beszélve a többi autós játék programozóiról, akiknek e téren a mérce bizony igen magasra került.



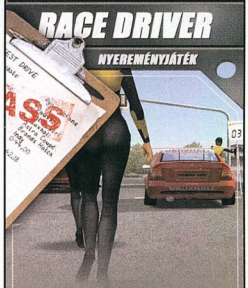
Visszatérve a játszhatósághoz el kell mondani, hogy a versenyek során bármikor lehetőség van a bokszutca meglátogatására, mely egyes versenyeken egy alkalommal ráadásul még kötelező is. A TOCA esetében a látogatások kidolgozottságát a készítők nem vitték túlzásba, így hiába látjuk más csapatok autóit a bokszban, a körülöttük nyüzsgő szerelők már hiányoznak. (Mi ennél szerencsésebbek leszünk, mert egy szerelőt láthatunk majd a motorház előtt állva). A Career mód mellett a program természetesen felkínálja a standardizált versenymódokat, így játszhatunk free race módban pályánként versenyeket, kipróbálhatjuk ügyességünket az idővel versenyezve, sőt megmérkőzhetünk akár Interneten vagy helyi hálózaton is egymással.

A TOCA Race Driver egy olyan küllemében és választékosságában megnyerő túraautó arcade versenyprogram, amely jó néhány szimulátoros elemet is tartalmaz, igaz, kezdetben csak rejtve. A kissé idétlen nehézségi-szint-generálásnak köszönhetően csak pár órányi (türelmes, elnéző) játékot követően kiteljesedő program komoly szimulációs hatások animálására is képes.
A nagy kérdés, hogy ez a programozói koncepció a mai rohanó, felületes, rögtönítélő világunkban vajon fenn tudja-e tartani a TOCA széria eleddig töretlen népszerűségét.

C5

TOCA RACE DRIVER

NYEREMÉNYJÁTÉK

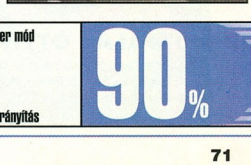


A sebesség és a versengés szerelmeseinek készült az alábbi játék, melyben a kérdésekre helyesen válaszolók között az N-Tec Kft. 3 db eredeti Toca Race Driver játékot sorsol ki. Íme a kérdések:

1. **Mire szolgálnak a kanyarokban elhelyezett fehér táblák?**
2. **Hány licenszelt autó van a játékban?**
3. **Van storyline a játékban?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvény kíséretében 2003. június 15-ig várjuk a következő címre:

PC.GAMES - Toca Race Driver nyereményjáték
1325 Budapest, Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII 700 Mhz, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, 32 MB 3D grafikuskártya, DirectX 8.1b
JAVASLAT: 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 1,5 GB HDD, 64 MB 3D grafikuskártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Total Immersion Racing	V8 Challenge
Képmutató, Patch	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2003/1 - 89%	PC.GAMES - 2002/07 - 81%

- \+ Igényes Career mód
- \+ Sok pálya
- \+ Sok túraautó
- − Kevés nézet
- − Ellentmondó irányítás

90%

78 ADATTÁROLÁS MESTERFOKON

Leteszteltünk rengeteg DVD és CD írót, melegen ajánljuk mindegyiket hiszen egyre olcsóbban juthatunk hozzájuk.

TARTALOM

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

73 | PROCESSZOR IRÁNYZATOK
Utána jártunk, hogy milyen újdonságok várhatók a nagy processzor háza táján.

74 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

76 | PIACI KÖRKÉP
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

78 | ADATTÁROLÁS MESTERFOKON
CD és DVD írók tesztje

81 | ATI RADEON 9500 TUNING
Bemutatjuk lépésről-lépésre, hogyan varázsolhatunk az ATI Radeon 9500-as kártyánkból felsőkategóriás 9700-as kártyát.

82 | TŰZFALAK OTTHONRA
Védjük meg számítógépünket az internetes támadók ellen. Bemutatunk ingyenesen letölthető tűzfal programokat.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
Epox EP-4BDA2	19.800 + áfa
Intel Celeron 1.7 GHz +hűtő	12.000+3.500 + áfa
256 MB DDR-266 RAM	8.000 + áfa
30 GB Maxtor 7200 Whinchester	14.000 + áfa
GeForce4 MX440 64MB VGA	10.900 + áfa
ATX ház + Codegen táp	6.600 + áfa
Floppy meghajtó	2.200 + áfa
52x CD-ROM	4.800 + áfa
ÖSSZESEN	81800 + áfa

A minimum PC konfigurációjánál most azt vettük figyelembe, hogy a játékok megfelelő futtatása mellett a gép stabil is legyen. Ezért választottunk Intel processzort, Epox alaplappal, Codegen tápegységgel. A bővíthetőség is biztosított, ugyanis az alaplap 6 üres PCI slottal fog rendelkezni, ha ezt az összeállítást választjuk, az USB eszközök számára pedig 4 csatlakozót találunk a gép hátulján. Később helyet kaphat gépünkben egy jobb hangkártya, CD-író, TV-tuner kártya vagy bármilyen más periféria.

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Asus P4B-533M-LAN	26.400 + áfa
Pentium 4 2.4 GHz (533) + hűtő	39.500+3.500 + áfa
512 MB DDR-266 RAM	12.300 + áfa
81 GB Maxtor 7200 Whinchester	21.300 + áfa
GeForce4 Ti 4200 128MB Abit VGA	35.000 + áfa
Atx ház + codegen táp	8.000 + áfa
Floppy	2.200 + áfa
DVD-olvasó	10.000 + áfa
ÖSSZESEN	158.200 + áfa

Ez már egy kicsit igényesebb konfiguráció, de még mindig nem az a maximalista összeállítás: már DVD-olvasót tartalmaz, de még mindig kiegészíthető egy CD-íróval vagy egy márkásabb hangkártyával. (a Pentium 4-es DDR alaplapok jellegzetessége, hogy szinte mindegyiken 4 vagy 6 csatornás hangkártyát találunk). Nagyobb merevlemezén bőven elférnek a terjengősebb játékok is, az 512 MB memória meg valószínűleg egyik programnak sem jelent majd negatívumot. A felhasznált alaplap a tuningolást kedvelőknek is rengeteg lehetőséget kínál, viszont csak 3 PCI slottal rendelkezik, hogy a szűkebb házakba is beférjen.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Asus P4G8x DeLuxe	48.000 + áfa
Pentium 4 2.8 GHz (533) + hűtő	88.000 + 3.500 + áfa
512 MB DDR-RAM 400 MHz	19.200 + áfa
160 GB Maxtor 7200 Whinchester	46.800 + áfa
Ati Radeon Pro 9700 128 MB VGA	77.000 + áfa
ATX ház + Codegen táp	8.000 + áfa
Floppy meghajtó	2.200 + áfa
DVD-ROM	10.000 + áfa
Plextor 48/24/48× CD-író	22.600 + áfa
ÖSSZESEN	325.200 + áfa

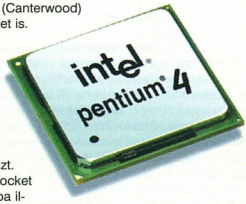
Ez a gép a PC-Gamerek álma lehet, ugyanis minden fontos kelléket megtalálunk benne. 160 gigabyte-os merevlemezén akár egész CD-archívumunk is elfér, a 2.8 GHz-es nagyteljesítményű processzora még a legújabb játékokat is maximális minőségben futtatja, a megjelenítésről pedig az ATI nálunk még újdonságszámba menő felső kategóriás videovezérlője gondoskodik. Ezt a konfigurációt olyan megszállott játékosoknak ajánljuk, akik nem sajnálják arra a pénzüket, hogy a legmegbízhatóbb és legújabb technológiákat zsúfolják össze egyetlen számítógépben.

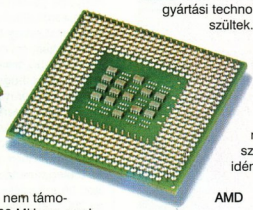
PROCESSZOR IRÁNYZATOK

A Cebit – a világ legnagyobb informatikai vására – szerencsésen lezajlott, és bár nem voltak eget rengető bejelentések, érdemes összegezni, milyen változások várhatók a processzorpiacon, milyen új termékekre számíthatunk a közeljövőben.

Intel

Az Intel április 14-én mutatta be az új, 3 GHz-en működő Pentium 4 processzorát, és ezzel egy időben a processzort kiszolgálni képes 875P (Canterwood) lapkakészletet is. A 3 GHz-en működő processzor fő újdonsága, hogy támogatja a 800 MHz-es rendszerbuszt. Az új P4 a Socket 478 foglalatba illeszkedik, a 0,13 mikronos gyártás technológiával előállított Northwood magra épül, és 512 kbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz. Természetesen az Intel fejlesztői beépítették a többszálú végrehajtást lehetővé tevő Hyper-Threading technológiát.





Várhatóan május 12-én jelenik meg a 3,2 GHz-es Pentium 4 processzor, és ezután az alacsonyabb órajelű – 2,4; 2,6; 2,8 – P4 processzorok, a 865-ös (Springdale) lapkakészlet sorozattal egy időben. Ezek a processzorok már mind 800MHz-es FSB-t igényelnek.

Az Intel a második negyedévben kiadja az olcsó számítógépekbe szánt, integrált videovezérlővel rendelkező 845GV lapkakészletét, mely már megbirkózik a DDR333 memória modulokkal Ez a lap nem támogatja majd a 800 MHz-es rendszerbuszt használó processzorokat.

A jelenlegi tervek szerint a harmadik negyedévben már nem adnak ki újabb P4 processzort, a negyedik negyedévben viszont már biztos, hogy megérkeznek a 0,09 mikronos Prescott magos processzorok, az első példányok 3.4 GHz-en működnek majd.

Az új Celeron processzorok április 7-én már feltűntek a japán üzletek polcain. A leggyorsabb modellek 2,3 és 2,4 GHz-en futnak. Ezek a modellek a P4 alapjául szolgáló NetBurst architektúrára épülnek, 128 kbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak. Socket 478 foglalatba illeszkednek, és 400 MHz-es rendszerbuszt használnak. A 2 GHz fölötti változatok már mind 0,13 mikronos gyártási technológiával készültek. Egyelőre nem tudni, hogy az Intel szándékozik-e kiadni újabb Celeron processzorokat az idén.

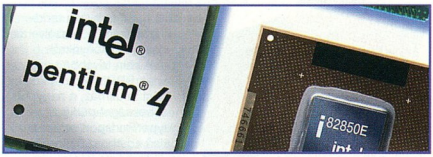
AMD

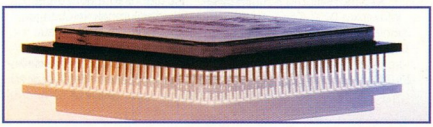
Az AMD most már hivatalosan is megerősítette, hogy hamarosan 400 MHz-es rendszerbuszt használó Athlon XP processzorokat dob piacra. Az új processzorok már a Barton magra épülnek, 2,1 és 2,2 GHz-es órajelen működnek majd. A modellszámozásuk: 3000+, és 3200+ lesz.

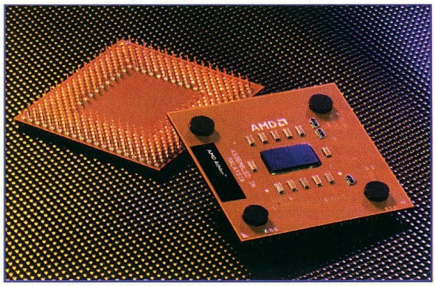
Kisebb problémát okozhat, hogy a jelenleg használatos chipkészletek egyelőre nem támogatják a 400 MHz FSB-t. A SiS748 chipkészletre épülő alaplapok egyelőre még nem kaphatók, a megoldást talán a VIA KT600 jelenti, ami hamarosan landol az üzletekben. Az nVidia is kénytelen új sorozatot kiadni az nForce2-ből, hogy az működjön az új processzorokkal.

Az AMD háza táján a legfontosabb esemény mostanában az Opteron bejelentése volt. 2001 végére ígérték eredetileg ezt a szerverekbe és munkaállomásokba szánt processzort, amit az Intel Xeon processzor család riválisának szánnak. A nyolcadik generációs Opteron processzor a K7 (Athlon) architektúrával összehasonlítva rengeteg újdonságot tartalmaz. Néhány ezek közül: integrált, teljes magsebességen működő memóriavezérlő, 16 általános célú regiszter (8 a van a K7-ben), továbbfejlesztett elágazásbecslés, kibővített címfordítási puffer (TLB), két újabb futószalag-fokozat a magasabb működési sebesség biztosítása érdekében, SSE2 utasításkészlet támogatása. A modell 128 kbyte elsőszintű és 1 Mbyte másodszintű gyorsítótárat tartalmaz.

Uniq



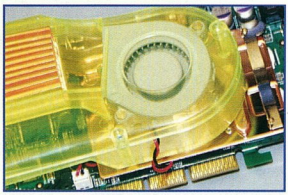




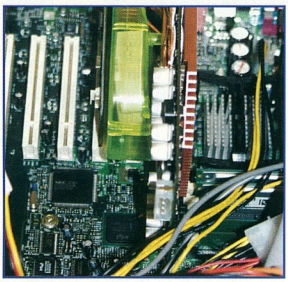
nVidia GeForce FX - a "csúcsporszívó"

Az nVidia mérnökei az összetett processzorok gyártásából már régebben jelesre vizsgáztak. Ezúttal a mechanikai konstrukció is újszerű: az egyre gyorsabb processzorok hűtése immár egyedi megoldásokat kíván! A kártya hűtőbordája akkora, hogy elfoglalja az AGP slot melletti PCI csatlakozót is!

A videochip-gyártóknak nem áll szokásukban publikálni a pontos felvett teljesítményt – talán azért, mert nem állandó ezek áramfelvétele. Viszont az nVidia 300 W-osnál kisebb tápegység használatát egyáltalán nem javasolja az új kártyájához, sőt inkább a 350 W-os kivitelt tartja megfelelőnek.



A másik érdekes tulajdonsága az alkalmazott ventilátor. El lehet képzelni, hogy milyen hangja lehet, ha a kártya a tesztelők körében a porszívó becenevet kapta... Ezt viszont azzal igyekeztek kompenzálni, hogy a hűtés 2 fokozatú: ha 3D-s alkalmazást futtatunk, csak akkor kapcsol maximális sebességre. De csak ez a két fokozat létezik...



A mérnökök alkalmazhattak volna valamiféle analóg szabályzót, az sem került volna többe. (Élelmesebbek a processzorventilátorhoz csináltak hasonlót, létezik szoftveres is!) A zajszintet leszámítva a tesztek szerint (3D Mark) minden üzemmódban magasabb pontszámot ért el a konkurens ATI Radeon 9700-assal szemben, annak ellenére, hogy a kanadai mérnökök gyorsabb memóriakezelést építettek termékükbe. Tehát az nVidia processzora sokkal gyorsabb, mint amilyennek látszik! Ezzel az amerikai cég egyértelműen visszaszerezte a kanadaiaktól a vezető pozíciót. Ennek ellenére a 128 bites memóriakezelése miatt a valóságban lassabbnak tűnhet a kártya, mivel az ATI 256 bitest használ.

A kártya még az újdonságok körébe tartozik, de jelenleg valószínűleg még nem létezik olyan boltban kapható játékprogram, amely a benne rejlő képességeket teljes mértékben kihasználná.

Radeon 9900 - a nagy csendes konkurens

A kanadai cég nem sokáig váratott magára, és piacra dobta a tízrétegű nyomtatott áramkörű Radeon 9900 kártyákat, 128 és 256 MB memóriával, Directx 9.1 támogatással. A híresztelések ellenére a memória-áramkörök semmiféle különleges elemet nem tartalmaznak, csupán „közönséges" DDR elemekből állították össze. A kártya a 9700-ast messze felülmúlva még a GeForce porszívójánál is nagyobb teljesítményre lehet képes, az ott „szokásos" hanghatások nélkül... Ezen tulajdonságok mellett meglepő lehet – bár a bonyolult hűtés hiánya miatt talán érthető – a kanadai kártyák alacsonyabb ára.

Western Digital Raptor - 10000-es Serial Ata merevlemez

A szerverpiac alsó szegmensébe szánt gyors winchester úttörőnek számít a Serial ATA szabvány használói között magas fordulatszámával. A csatolója miatt a meghajtó kitűnően használható az újabb alaplappal rendelkező otthoni gépek esetében is, amennyiben szükség van erre a szédületes tempóra.

Az első példányok tárolókapacitása csupán 36 GB, de ha a sebességet is figyelembe vesszük, nem nagyon találunk nagyságrendekkel nagyobb gyors eszközt a piacon.

A Western Digital szerint az új Raptor merevlemezek ugyanazt a teljesítményt, megbízhatóságot, valamint egyszerű csatlakoztathatóságot nyújtják, mint a SCSI merevlemezek, de mintegy 30 százalékkal alacsonyabb áron. Ez éppen elég nyomós indok lehet a kisebb cégeknek arra, hogy szervereikben ezt az új rendszert vezessék be.

Az első Raptor modell átlagos keresési ideje 5,2 ms, gyorsítótára pedig 8 MByte-os. A készülék zajszintje készenléti üzemmódban 32, keresés közben 36 dB. A meghajtó várható élettartama 20 ezer indítás, a két meghibásodás között átlagosan eltelt idő (MTBF – Mean Time Between Failure) pedig 1,2 millió üzemóra.

Az 5 év garanciával kínált merevlemez ára a Western Digital által említett 30 százalékos költségcsökkentésből kalkulálva várhatóan mintegy 200-250 dollár.

Jön az AMD Opteron Gigahertz háború

Az alternatív processzorgyártó hamarosan újabb típuscsaláddal fog előállni a szerverchipek piacán. Az 1,4-1,8 GHZ frekvencián üzemelő Opteron chipekkel jelenleg a szervereket és a multiprocesszoros rendszereket célozzák meg, de később be akarják vezetni a munkaállomásokra és a hordozható gépeknél is. A processzor 32 vagy 64 bites operációs rendszerek futtatására egyaránt alkalmas, 1 MB cache memóriát és kb. 100 millió tranzisztort tartalmaz. Az AMD tervezői szakítottak a megszokott x86 architektúrával, ezért pl. az eddig megengedett 4 GB memória helyett ennek sokszorosát is be lehet majd építeni a rendszerbe, nem beszélve az egyéb előnyökről.

A chip továbbá beépített DDR memóriakezelést tartalmaz, a nagyobb sebességet pedig a HyperTransport rendszerű belső adatbusz biztosítja.

Az újdonság a konkurens Intel Itaniumnak valóban jelentős konkurenciája lehet, ugyanis az új processzor ára az óriáscég hasonló képességű modelljeinek a felét sem éri el.

Samsung ML-1450 - irodai nyomtató otthoni árban

Ha valaki kisebb irodával rendelkezik, komoly fejtörést okozott eddig, hogy milyen nyomtatót vásároljon. Ha otthoni használatra tervezett modellt vásárolt, akkor hamar rá kellett döbbennie a magas üzemben tartási költségekre és a lassú működésre. A Samsung talán megoldást kínálhat ezen felhasználóknak: alacsony áron kínál irodai alkalmazásokra optimalizált lézernyomtatót.

A készülék adatai magukért beszélnek: 1200 dpi felbontás mellett 15 lap/perc sebességre képes, és az ára csupán 279 dollár, amely a szokásos nagyteljesítményű printerek ára alatt marad. És ebben az árban egy 550 lapos tálca és egy hálózati csatoló is benne foglaltatik, kiegészítőként még kaphatunk hozzá egy ugyanilyet, így már 1100 lapot tölthetünk bele! Természetesen USB porton keresztül is csatlakoztatható, de ekkor Windows NT alatt nem használható. A CD-n található szoftver Mac OS, Windows 9x, Windows NT, Windows 2000/XP és Linux környezetben történő üzemeltetéshez egyaránt. A driverek kezelése kissé komplikáltnak tűnhet, de ez legyen a legnagyobb hátránya...
Gazdaságossági szempontból is megfelelő, ugyan a gyári festékkazetta csupán 3000 oldalra elegendő, de a kellékanyagként vásárolható 100 dolláros tonerrel már 6000 oldalt nyomtathatunk!

Dell laptop szélesvásznú kijelzővel

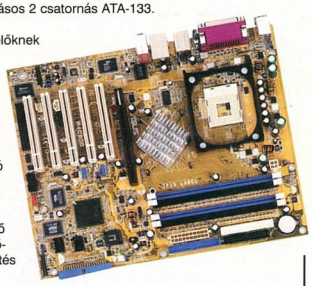
A hordozható gépek piacán újításnak számít a szélesvásznú megjelenítés, azonban a Dell Inspiron 8500-as noteszgépe ezzel van felszerelve.
Az 1920×1200 pixeles kijelző képátlója 15,4 hüvelyk, és ráadásul olcsóbb is, mint a hagyományos képarányú 16"-os kiviel. A Dell Inspiron notebookokért felelős marketingigazgató, Gretchen Miller elmondta, hogy az Inspiron 8500 széles kijelzőjén a felhasználók egymás mellett akár két dokumentumot is megnyithatnak vagy két weboldalt is nézhetnek, ami megkönnyíti a munkájukat. A 16:10 képarányú megjelenítő természetesen DVD-k megtekintésére is tökéletesen alkalmas.

A cég mérnökeinek eredményes munkája arra vezetett, hogy a csúcsgép nincs 4 cm vastag, tömege meg mindössze 3,1 kg. A Dell Inspiron 8500 konfigurációk ára 2299 dollárnál kezdődik. Az alapfelszereltségű modell 2 GHz-es mobil Pentium 4 processzort, 512 Mbyte memóriát, 40 Gbyte-os merevlemezt, 1680x1050 pixeles felbontású kijelzőt és NVIDIA GeForce Go 4200 videochipet tartalmaz. A 2,4 GHz-es processzort, 60 Gbyte-os merevlemezt és 1920x1200 pixeles kijelzőt tartalmazó csúcsmodell ára 2500 dollárnál is magasabb. Sajnos eleinte csupán a tengerentúlon kerül a boltokba, Európában és Ázsiában csak később lesz kapható.

Asus P4C800 Deluxe - a maximalista megoldás

Az Asus újdonságába tényleg mindent beépítettek, ami egy Pentium 4-es alaplapba sükséges lehet. A panel a tuningolni vágyók számára is inycsiklandozó lehet, mert intelligens órajelbeállítással látták el! Továbbá külön védelmet kapott a BIOS is, ha a helytelen frissítés következtében megsérülne. Ilyenkor a program automatikusan bekéri az alaplaphoz mellékelt CD-t, és az azon található fájlokkal kijavítja a hibát.

Az alaplap 2 csatornás DDR400-as memóriabusszal rendelkezik, és az Intel 875-ös chipsetnek köszönhetően 800 MHz-es processzor-busz-frekvenciát használ.
Az Asus mérnökei sok extráról gondoskodtak: gigabites sávszélességű, szintén intelligens konfigurálású hálózati csastolót és egy 6 csatornás hangkártyát is találunk az alaplapon. A perifériák csatlakoztatásához pedig egy 8X-os AGP, és 5 PCI slot áll rendelkezésre, továbbá 4 Serial ATA port, 8 USB 2.0 csatlakozó, Firewire, és természetesen a szokásos 2 csatornás ATA-133.



A tuningolást kedvelőknek nagyon kedvező, hogy a processzor tápfeszültsége 0.025V-os lépésekben szabályozható, továbbá az FSB 1 MHz-es fokozatokkal adható meg.
A hűtés csendességét a beépített analóg ventillátorvezérlő biztosítja, mely a hőfokhoz igazítja a hűtés mértékét.

980 MB egyetlen CD-re? hasít a Plextor

A Plextor új CD-írójával ez nem probléma, a szabványos 80 perces lemezre ugyanis ekkora adathalmazt képes rápasszírozni. A hab a tortán az, hogy a 99 perces lemezre pedig a hivatalos 880 MB-tal szemben már 1.2 GB-ot rögzít, bár ez az adathordozó ritkábban kapható az üzletekben. Az eljárás lényege az, hogy kisebb méretű lyukakat, úgynevezett piteket éget a lemez felületébe, mint amelyet az eredeti CD specifikáció előír, viszont ez azzal a kényelmetlenséggel jár, hogy az ilyen módon megírt lemezeket csak az új technológiát támogató meghajtók (jelenleg csak ez az író) képes visszaolvasni.
A CD-író IDE és USB 2.0 csatlakozófelülettel kerül a piacra, és a speciális üzemmódot egyelőre csupán saját szoftverével lesz képes alkalmazni. 52x-es olvasási és írási sebessége mellett 32x-es tempóval képes az erre alkalmas újraírható lemezekre másolni archivált adatainkat. A szokásos szolgáltatások közé tartozik a már megszokott 8 MB-os buffer, és ennek kiürülésekor természetesen zavartalanul folytatódik az írási folyamat. A meghajtó 2 éves garanciával kerül a boltokba.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

TÁPOK

Q-tec - újabb minőségi tápegységmárka

Kinek ne okozott volna gondot a tápegység, aki rendszeresen tuningolgatja a gépét? Most egy újabb minőségi márkával lehetünk gazdagabbak! A Q-tec a PC-k széles skálájához kínál tápegységeket, az egyszerű asztali gépektől a nagyteljesítményű szerverekig. Háromféle – 400, 450 és 550 W-os – kivitelben kapható, és elláttak az összes fajta ATX alaplaphoz illeszkedő csatlakozóval. Használhatjuk Pentium II-es gépünkhöz, de nem okoz gondot a legújabb Athlonos alaplap bekábelezése sem! A perifériák számára 4 nagy és 2 kicsi csatlakozót tartalmaz, szükség esetén tehát elosztót kell használnunk. A megfelelő hűtésről a 2 db 80 mm-es, luxuskivitelű, átlátszó lapátos ventilátor gondoskodik, és csupán 32,8 dB zajt termel. Az 1.5 kg-os, aranyszínű tápegység bármilyen ATX-es házba beépíthető, hátlapján a ventilátoron kívül csupán egy 230 V-os csatlakozót találunk.

Forrás: Alphasonic

Új IDE-kábel design!

Aki sokat szereli a gépét, biztosan bosszankodott már a szalagkábelek áttekinthetetlen dzsungelén. Ezt a problémát hivatott mérsékelni az új ötlet, hogy a vezetékeket kör keresztmetszetűre zsúfolják össze. A gyártó ötlete annyiból áll, hogy a szokásos ATA-133 kábelt behúzták egy gumicsőbe, így gépünk áttekinthetővé válik, és a lapos drótok nem zavarják többé a házon belüli légáramlatot. Használatával javulhat a gép hűtése, a házat kibontva pedig minden haver a rendet fogja látni, nem a spagettis tálat... És hogy teljes legyen a kép, természetesen forgalomba került az SCSI és a Floppy változata is ennek az okos találmánynak, hogy minden zavaró madzagot lecserélhessünk.

Forrás: Ramiris

HÁLÓZAT

Linksys WMP-11 – hálózatot szabadon

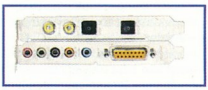
Előző számunkban bemutattunk egy Wireless Ethernet Bridge-et, a WET-11-et. Annak az volt az előnye, hogy nem kell hozzá megbontani a gépet. Vele alkot egy rendszert ez a hálózati csatoló, amely ugyanazt a 11 mbps sebességet tudja, de csak harmadannyiba kerül. Cserébe le kell mondanunk az UTP-s csatlakozásról, vagy két kártya kell gépünkbe. Házon belül tökéletes kommunikációt biztosít a mellékelt kis antennával, bár adója jóval kisebb teljesítményű, mint a WET-11-é, de természetesen ehhez is használhatóak a külső antennák.
Intersil HFA3841/HFA3842 chipsetje az összes szokásos Windows verzióhoz rendelkezik driverrel, és teljesen szokásos hálózati csatolóként kell használni, csupán a kábelek maradnak el...

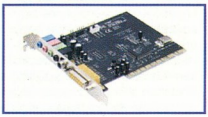
Forrás: Alphasonic

HANGKELTŐK

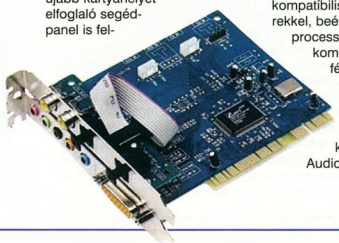
Trust Sound Expert Digital 5.1 hangkártya

Az EAX térbeli hangzás kedvelőinek nem kell feltétlenül az ismert márkákhoz ragaszkodniuk, ugyanis ez a kártya is képes ezen funkciókra. A Dolby Digital 5.1-es hangrendszerre alapozott hangkeltő eszköz a szokásos jack és GAME csatlakozókon kívül optikai és koaxiális SPDIF ki- és bemenetekkel is fel van szerelve, ezek kapcsán egy újabb kártyahelyet elfoglaló segédpanel is fel-





használásra került. Teljesen kompatibilis a DirectX rendszerekkel, beépített 3D-surround processzort és MPU-401 kompatibilis MIDI interfészt is tartalmaz.
A Windows-os DVD-lejátszó szoftverekkel problémamentesen használható, kapunk hozzá egy Audio Rack szoftvert is.



Forrás: Alphasonic

MONITOROK

Még olcsóbb DVI monitor!

Rendkívül kedvező árával hívja fel magára a figyelmet az iiyama új, 15"-os LCD monitora. Első pillantásra látszik azonban, hogy nem „egyszerű eset", hiszen a monitor lehetőséget ad magasságának állíthatóságára, mellyel

ergonómiailag megfelelő helyzetbe hozhatjuk. Maximális felbontása társaiéval megegyezik, 1024*768, gyárilag ajánlott frissítése pedig 75Hz, mely szinte minden felhasználásra megfelel. Fényereje 250cd/m2, kontrasztja 350:1, de az igazi különlegességét DVI bemenetének köszönheti. Természetesen (mint minden iiyama DVI-s modellnél) a kábelt mellékelik a monitorhoz. Ezekből a technikai adatokból egy jó minőségű, de drága monitor képe rajzolódik ki előttünk, azonban most jön a nagy meglepetés! A monitor ajánlott nettó kisker ára 88.000 Ft!

Forrás: Ramiris

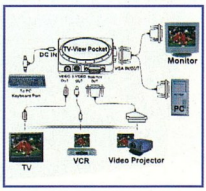
21"-os képcsöves óriás

A nagyméretű monitorok piacán az LCD még túl drágának számít. Ezért akik ekkora méretre vágynak, kénytelenek még helyet szorítani íróasztalukon... Ilyen felső kategóriás, kedvező árú modell a Belinea 108030-as modellje. 125 KHz-es maximális vízszintes frekvenciája akár 2048*1536-os felbontást is megenged 60 Hz-en, de érthető okokból mégis az 1600×1200-at javasolják, mivel ezt 95 Hz-en tudja. Formatervezése nem tér el a megszokottól, ami a javára válik, mivel továbbviszi az eddig megszokott Belinea kinézetet, és a kezelőszervek egyszerűségét. Dynaflat-es képcsövével és 0,2 mm-es vízszintes képpont-távolságával ideális választás grafikusok számára, ráadásul a professzionális felhasználásokhoz BNC csatlakozóval is rendelkezik. Újabb fejlesztésű monitorhoz méltó módon megfelel a legszigorúbb környezetvédelmi szabványoknak is, köztük a TCO03-nak és az ISO 9241-3,-7,-8-nak is. Akiknek van bőven helyük az íróasztalon, bátran ajánlható ez a remek darab!

Forrás: Ramiris

Mindent a monitornak – T-view

A T-View Pocket egy zsebben hordozható, univerzális videójelkonverter. Segítségével mindenféle megjelenítő eszközt használ-



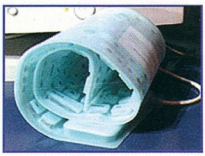
hatunk monitornak, TV kimenetes kártya nélkül. Kezelőprogramot nem igényel, bármilyen operációs rendszer alatt kitűnően használható. PAL, PAL-M, PAL-N és SECAM rendszerű TV-t tud jellel ellátni, 640x480@60/72/75/85Hz, 800x600@56/60/72/75Hz, 1024x768@60Hz bemenő VGA jelről, sőt támogatja a MAC 640x480@66Hz üzemmódját is. Kompozit VIDEO, S-VIDEO vagy RGB kimenetet használhatunk, vághatjuk! A tesztek szerint nagyon jól bírja a kiképzést, a kávé, a kóla, a morzsa és társai meg sem kottyannak neki, sőt, ilyenkor egyszerűen csak le kell mosni! Egyetlen jelentős hátránya talán az, hogy egy kicsit szokatlan a kiosztása és a billentálunk rajta képpozíció-állító és nagyítási funkciókat, a 640x480 pixeles felbontáshoz pedig képméret-szabályzási lehetőséget. Kompatibilis a VESA DPMS energiatakarékossági rendszerrel, és a jeleket egyszerre jeleníti meg a TV-n és a VGA monitoron. 24 bites A/D konvertere a 16,7 millió színes üzemmódot is tökéletesen megjeleníti. A készülék mérete csupán 95x55x30mm!

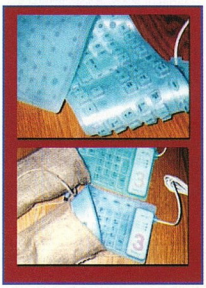
Forrás: Alphasonic

BILLENTYŰZET

Billentyűzet minden alkalomra

Elsőre őrült ötletnek tűnik: gumibillentyűzet... De gondoljunk csak bele, ha jól meg van csinálva – és miért ne lenne – akkor vésztartaléknak akár zsebre is





tése, ezért valószínűleg újra meg kell rajta tanulni gépelni, és ezek után sem ajánlható nyugodt szívvel titkárnőknek és programozóknak... Viszont annál inkább alkalmas nyaraláshoz, strandszámítógépekhez, de a szilikongumi ellenálló képességének köszönhetően akár ipari üzemekben és egyéb olyan helyeken, ahol rendszeresen nyúlnak kozos kézzel a géphez... Elkoszolódásakor ugyanis egyszerűen ki kell mosni mosószeres vízben! Kibírja! Rendszergazdák, ki nem panaszkodott a kollégák íróasztalán található eszközre? Így csak egyet kell megszokni, és zsebben hordozni... De ajándéknak is kitűnő, valószínűleg minden megszállott gépbúvölő szívét megdobogtatja.

Forrás: axio.hu – Plasticnet Bt

Kenningston Pocket Mouse pro

Zsebegér... Elsőre biztos marhaságnak nézné mindenki, de ha laptopunk van, vagy csak gyakran járunk LAN-partyra, akkor értékelhetjük ezen rágcsáló nagy előnyét, hogy zsinórja feltekerhető belülre, akár egy porszívóé, mindig csak a szükséges mennyiségű kábelt kell kerülgetnünk! USB portra csatlakoztatható, és hogy használata sehol se okozzon gondot, természetesen optikai. Színével nagyon jól illeszkedik korunk szokásos formatervezési irányzatához, szinte minden gép mellett jól mutat.

Forrás: Ramiris

ADATTÁROLÁS MESTERFOKON

Manapság amennyiben otthon nagyobb adatmennyiséggel rendelkezünk, és szeretnénk azt CD-re égetni, nincs túl sok dolgunk. Leemelünk egy pénztárcánknak megfelelő tudású és árú írót, és máris megszabadíthatjuk merevlemezünket többgigányi adattól. Mostanra azonban már eléggé elterjedtek a CD-író + DVD-olvasó kombók, sőt, megérkeztek az első DVD-írók is, amelyek már százezer forint alatti áron kaphatók!

TÚLÍRÁS

Tesztünk minden példánya támogatja a CD-lemezekre történő, a gyári adatokat meghaladó mennyiségű adat tárolását.
A plusz felírható anyag mennyisége azonban mind az írótól, mind a CD-lemeztől függ.
Az ilyen téren kevésbé megbízható példányok esetében előfordulhat, hogy a túlírt lemezeket bizonyos olvasók nem képesek visszaolvasni, esetleg csak az író képes feldolgozni azt.
Éppen ezért nem írtunk erre vonatkozóan részletesebb adatokat, hiszen nem áll módunkban, hogy a gyári adatokat teljes mértékben leellenőrizzük. 80 perc általában a minimum, de a Plextor-íróknál ez 95 percnél kezdődik. Az értékek firmwarefrissítés után változhatnak, és azt is vegyük figyelembe, hogy egyik író sem hajlandó minden CD-t maximálisan túlírni. A támogatott márkákat mindig keressük a használati útmutatóban!

Ez azonban bonyolítja annyira a helyzetet, hogy ha új írót szeretnénk vásárolni (például mert a régi már túlságosan lassú, vagy mert egyszerűen elromlott), nem biztos, hogy egyértelműen látszik, melyiket is érdemes választani. Először sorra vesszük a „szimpla CD-írókat", majd az olyan írók következnek, amelyek DVD olvasására is alkalmasak, végül pedig a DVD-írókról lesz szó.

CD-írók

A mai írási sebesség felkúszott a 48x-os és 52x-es értékekig. Ilyen az **LG GCE-8520B (52x24x52x)** is, amely OEM kiszerelésben érkezik (tehát doboz nélkül), ám ezzel együtt az összeállítás legolcsóbb darabja is. Sajnos az író minimálisan teljesített, mint az a táblázatból látszik, még a 42x-es olvasást sem sikerült teljesítenie. Ráadásul a lemez fölpörgetése során attól féltünk, az író képes helyből fölszállni – annyira megrezegtette a gépházat, hogy ezt is negatívumként kellett beszámítanunk. Az LG-től pont máshoz vagyunk szokva (inkább a PIONEER szokott zajos lenni). Sajnos ez az író lassúságával és zajosságával nem a legjobb választás. OEM-kiszerelés lévén írható CD-t a csomagban nem találunk.

A sort a **BenQ CRW4816A (48x/16x/48x)** folytatja, egész jó sebességgel rendelkezik, ráadásul play gomb is található rajta, a dobozos kiszerelésnek hála kapunk hozzá egy írható, valamint egy újraírható lemezt is. Kicsit ugyan ez is zajos, ám azért jóval konszolidáltabb, mint az előző. Az ára láthatóan egy kategóriával följebb csúszott, ám ennek megfelelően jól is teljesít. Egyetlen vetélytársa a gyártó magasabb kategóriás, ám alig picivel drágább változata, a **BenQ CRW5224P (52x24x52x)**, amely szintén túlteljesíti névleges adatait, ráadásul majdnem ugyanaz a körítés itt is (más Nero, „csak" 640MB-os újraírható lemez). Érdekességképpen elmondom, a gyorsabb változat kisebb zajjal működött, mint a 48x-os verzió. Ki-ki döntse el maga, melyiket szimpatikusabb, ám mielőtt még döntötök, nézzük meg a kategória győztesének kihirdetett írót is.

	LG 52x24x52x	LG 48x24x48x/16x	BENQ 32x10x40x/12x	BENQ 48x/16x/48x
Írt CD olvasása/keresése (random)	41.86x/90ms	42.35x/84ms	31.69x/97ms	49.75x/81ms
DVD keresése (random)	-	108ms	188ms	-
Audio	jack, analóg, digitális	jack, analóg, digitális	analóg, digitális	jack, analóg, digitális, play gomb
Buffer Underrun	Super Link	Super Link	Seamless Link	Seamless Link
Kiegészítők	IDE-kábel, csavarok, audio kábel	IDE-kábel, csavarok, audio kábel	csavarok, audio kábel, 700MB CD-R	csavarok, audio kábel, 700MB CD-R, 700MB CD-RW
Szoftverek	Nero Express, InCD	Nero Express, InCD	Nero Express, InterVideo WinDVD	Nero Burning ROM
Túlírás	van	van	van	van
Értékelés	3/5	4/5	2/5	4/5
Ára (nettó, kisker)	11.854 Ft	17.660 Ft	23.408 Ft	14.672 Ft

Az **MSI CR52-A2 (52x24x52x)** ugyanebbe az árkategóriába tartozik, ám elérési ideje minden társát veri. Itt is van play gomb, mint a két előző BenQ esetében is, és kapunk írható, valamint újraírható lemezt is. Aki pedig jobban kedveli a BURN-Proof buffer underrun elleni védelmet, egyedül itt találkozhat vele. Gyors, minden kiegészítője megvan, és ugyan csak egy orrhosszal, de az összképet tekintve megelőzi ár/teljesítmény viszonylatában is a vetélytársakat. Kategóriájában ezt a példányt tudtuk győztesként kihozni.

CD-író/DVD-olvasó kombó
A teljesítés során jó lett volna megállapítani, hogy melyik író zajosabb, melyik halkabb, ám az 52x-es/48x-os sebességű példányoknál ennek nem sok értelme volt. Éppen ezért jó tudnunk, hogy a DVD-olvasóként is funkcionáló példányok alapvetően a csendesebb változatokhoz tartoznak (a csak írókkal összehasonlítva), részben azért is, mivel az olvasási sebességük is alacsonyabb. Sajnos, azt kell mondanunk, a kombó meghajtók mindig rendelkeznek bizonyos megkötésekkel, és ezek miatt nem biztos, hogy mindig megéri ezeket választanunk. De nézzük a két résztvevőt!

A **BenQ 1232C (32x/10x/40x/12x)** példáján ezt a megkötést már az alapvető sebességnél is tapasztaljuk, hiszen míg a CD-t a gyári adatoknak megfelelően olvassa, a 12x-es DVD-olvasás nagyban rontja az összképet. Itt is minden BenQ-féle kiegészítőt megkapunk a dobozban, ám a lassúságának köszönhetően sajnos igencsak elavult megoldásnak tekinthető, arról nem beszélve, hogy ezekért a tulajdonságokért az ára irreálisan magas. Míg a hagyományos meghajtók esetében a fizikai körítés is rendben volt, itt érthetetlen, miért maradt le a play gomb, valamint az elülső fülhallgató-kimenet, valamint az újraírható CD.

Az **LG GCC-4480B (48x24x48x/16x)** itt sem teljesített túl sokat, ám az árához viszonyítva még mindig elég jól szerepelhetett. A szintén OEM kiszerelésben érkező meghajtó ugyancsak alulteljesít az olvasás sebességét illetően, ám elérési ideje, valamint DVD-kezelése átlagon felüli, és mindenkit ver a résztvevők közül. A szokásos felszereléssel érkezik, OEM lévén itt is le kell mondanunk a nyers CD-ről. A pénzét viszont megéri, így az összeállításból ezt tudjuk ajánlani.

DVD-írók
Az igazán érdekes rész most következik, ugyanis három DVD-író is járt nálunk, amelyek mindegyike már elfogadható áron kínálja a 4,7 GB-os és a dupla sűrűségű (9,4 GB) lemezek írását. Igaz, utóbbihoz nyersanyagot egyelőre még nagyon nehéz itthon beszerezni. Mivel kétfajta szabvánnyal dolgozunk DVD-k esetében, így először a két DVD-R-es példányt vesszük sorra, és ezt fogja követni a Plextor DVD+R-es írója.

CLV/CAV/Z-CLV/P-CAV

Nem egyszerű követni a különböző mágikus betűkombinációkat a CD-írók esetében. Annyit, gondolom, mindenki tud, hogy ezekre azért van szükség, mert a maximálisan elérhető sebességen (pl. 52x) nem lehet az egész CD-t olvasni vagy kiírni, ez fizikai adottságából kiindulva könnyen belátható.

Hogy a belső és külső területek közötti egyenlőtlenséget kiegyensúlyozzák, kitalálták, hogy ne csak egyféleképpen, egyetlen sebességgel (CLV – Constant Linear Velocity) lehessen CD-ket sütni. Erre akkor volt nagy szükség, amikor a fizikai határt már sikerült elérni, és a továbblépés másképp elképzelhetetlen lett volna. (Természetesen a fogyasztói piacon ez előbb az olvasóknál jelent meg, majd csak később jelenik meg az íróknál is.)

A CAV (Constant Angular Velocity) esetében a sebesség folyamatosan növekedik, ahogy a lemez széléhez közeledünk. A P-CAV-nél (Partial-Constant Angular Velocity) az írás és olvasás egy bizonyos pontig gyorsul, majd ha elérte a maximális sebességet, tovább már nem növekszik, a művelet befejezéséig ezen az értéken állandósul. A Z-CLV (Zone-Constant Linear Velocity) esetében a lemezt zónákra osztja a meghajtó, és minden zónalépéskor változik az írás sebessége (zónákon belül azonban állandó). Ez utóbbit olvasáshoz nem használják.

Ha megnézzük az eloszlást, egészen a 16x-os íróig főként CLV-vel találkozunk, 20-24x-től jelennek meg a Z-CLV-k és P-CAV-k, majd a 44x-es íróktól kezdve szinte csak CAV-vel találkozhatunk.

BENQ 52x/24x/52x	MSI 52x/24x/52x	LG 12x/8x/32x//2x/2x/10x	ASUS 16x/8x/32x//4x/2x/12x	Plextor 16x/10x/40x//4x/2.4x/12x
52.50x/93ms	51.77x/76ms	33.30x/117ms	33.52x/125ms	41.14x/112ms
-	-	131ms	140ms	124ms
jack, analóg, digitális, play gomb	jack, analóg, digitális, play gomb	jack, analóg, digitális	jack, analóg	jack, analóg, digitális
Seamless Link	BURN-Proof	van	van	van
csavarok, audio kábel,	csavarok, audio kábel,	IDE-kábel, csavarok, audio kábel,	IDE-kábel, csavarok, audio kábel,	IDE-kábel, csavarok,
700MB CD-R, 640MB CD-RW	700MB CD-R, CD-RW	4.7GB DVD-RAM, 4.7GB DVD-RW	700MB CD-R, 4.7GB DVD-R	4.7GB DVD+RW
Nero Express	Nero Burning ROM	B's Recorder Gold, B's Clip, B's DVD, WinDVD	Nero Burning ROM, ASUSDVD XP PowerDirector Pro DE, MediaShow SE,	Nero Burning ROM, PlexTools, PowerDVD, Pinnacle Studio
van	van	van	van	van
4/5	5/5	4/5	4/5	5/5
15.904 Ft	15.120 Ft	63. 392 Ft	73. 808 Ft	86.128 Ft

A TESZTELÉSRŐL

Minden írónál figyelembe vettük a képességeit (gyári adatok), a teszten produkált eredményeket, a kapott kiegészítőket, valamint ehhez viszonyítva az árát.

A teszt két részből állt. Először egy teleírt CD-t helyeztünk a meghajtóba, és ezen vizsgáltuk az olvasás, valamint az elérés sebességét. Ezt követte egy műsoros DVD, amelynek elérési idejét vettük bele az összeállításba.

A folytatásban, a CD-írásnál csak azt vettük figyelembe, ha valamelyik meghajtó a gyári adatokat meghaladó képességekkel rendelkezik. Szerencsére egyik termék sem lépte át ezt a küszöböt negatív irányba.

A DVD-írásnál az eltérő formátumok miatt sem lett volna értelme komolyabb összehasonlításnak, így itt főként az alapvető CD-s képességek, illetve az egyéb extrák befolyásolhatták a vélemény kialakulását.

Az **LG GMA-4020B (12x/8x/32x//2x/2x/10x)** meghajtóján látszik, mekkora áldozatot kell hoznunk akkor, ha csak egyetlen meghajtóval szeretnénk működni. A 12x-es CD-írás manapság már igencsak lassúnak hat, amit azért sem értek, mivel a 16x-os alapértéket szokták a legtöbbször alkalmazni, amit még CAV módban lehet használni. Itt viszont a meghajtó kategóriája leghalkabb példányának bizonyult, szinte semmit nem hallani belőle működés közben. A névleges adatokat gond nélkül teljesíti, kapunk hozzá 4,7 GB-os nyers DVD-ket (újraírhatót is), és a B's szinte teljes termékcsaládját az íráshoz. Adataival átlagon alul teljesít, ám árát tekintve ez még elfogadható, így bátran ajánljuk belépőszinten.

Az **ASUS DRW-0402P (16x/8x/32x//4x/2x/12x)** sokkal jobb alapadatokkal rendelkezik, ám ennek ellenére visszafogja a valóban produkált teljesítménye, hiszen ha megnézitek az elérési adatokat, nem a leggyorsabb, amit produkál. Ép ésszel felfoghatatlan, miért maradt le a fizikai fölépítés során a digitális audiokimenet a meghajtó hátuljáról. Kapunk jó sok szoftvert, igaz, az újraírható DVD-t itt nélkülözhetik kell, helyette írható CD-t kaptunk. Ugyan drága, de legalább gyorsabb annyival az LG-nél, hogy ezt a különbséget elfogadhassuk.

Aki már vetett egy pillantást a táblázatra, az tudhatja, hogy szokásához és a márkához hűen a **Plextor PX504-A (16x/10x/40x//4x/2.4x/12x)** meghajtója a tuti befutó, már ha valaki hajlandó a kompromisszummentes, drágább megoldást választani. A CD-k terén a PX-W1610A jó tulajdonságaival bír, elérési ideje egyszerűen fantasztikus, az egész meghajtó legjobban a brutális jelzővel illethető. De ezt már megszokhattuk. Kapunk egy újraírható DVD-t, valamint az íráshoz szükséges programok multimédiás applikációkkal egészülnek ki. Ha valaki hajlandó megfizetni a minőséget, egyértelműen megtalálta a legjobb választást (2,4x-es újraírás, 4x-es írás!).

Egyedül arra figyeljünk, hogy a DVD+R szabványból kiindulva esetlegesen kompatibilitási problémáink lehetnek. Ha valaki szeretné ellenőrizni az asztali DVD-meghajtók ilyen jellegű képességeit, ajánlom a *www.dvdrhelp.com* honlapot, ahol folyamatosan frissül a tesztelt meghajtók listája, valamint a különböző formátumokról is többet lehet olvasni.

Összegzésként elmondható: ha kombó drive-ot választunk, igen komoly megkötésekkel, és természetesen magasabb árral kell számolnunk. Véleményem szerint még mindig jobban járunk, ha külön vesszük az írót és az olvasót. Ha képesek vagyunk nagyobb összeget kiadni, érdemes DVD-írót vásárolnunk, még ha továbbra sem tisztázott, melyik szabvány marad életképes hosszabb távon. Jó tudni, hogy az (asztali/PC-s) olvasók nagy része manapság már mindkettőt képes lekezelni. Ugyan az írható DVD-lemezek ára manapság már egész elfogadható szintre csökkent, dupla sűrűségűt még nem nagyon találni a boltokban, ráadásul azt sem szabad elfelejtenünk, hogy a matricázás itt is érvényben van, tehát minden írható médiumon ott figyel az Artisjus-os matrica.

A tesztelt termékeket a Ramiris Rubin Rt., valamint a Demand 2000 Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

ATI RADEON 9500 TUNING

Akik már régebb óta foglalkoznak a számítástechnikával, illetve azok, akik saját maguk rakják össze a számítógépüket, jól tudják, nem feltétlenül kell újabb alaplapot, processzort vásárolnunk ahhoz, hogy a gépünk teljesítménye növekedjen.

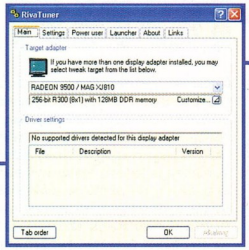
A tuningolás annyira elfogadottá vált napjainkban, hogy már a nagyobb alaplap-, processzor-, és videokártya-gyártók is támogatják a felhasználók ilyen irányú törekvéseit.

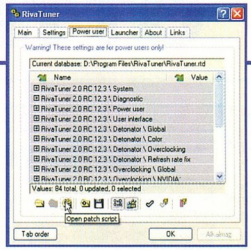
Rosszabb esetben a tuningoláshoz apró módosítást kell elvégezni az alkatrészen, barkácsolni is kell. Ezt tényleg csak a hozzáértőknek ajánljuk, könnyen elveszíthetjük az alkatrészünket, és vele együtt a garanciát is egy rossz mozdulattal. Jó esetben viszont csak valamilyen programot kell használnunk ahhoz, hogy az alkatrészt gyorsabb, hatékonyabb működésre bírjuk. Itt is van némi kockázat, de jóval kisebb tapasztalattal is kicsikarhatunk némi többletteljesítményt a már meglévő alkatrészeinkből.

Akik mostanában szánják el magukat videokártya vásárlására, igen nehéz helyzetben vannak: elég nagy a kínálat, és rengeteg körülményt kell megvizsgálni ahhoz, hogy megfelelő kártyát vegyünk. Nyilván az ár-teljesítmény viszony az egyik legfontosabb tényező, ilyen szempontból az Ati Radeon 9500 igen jó vételnek számít. Ismeri a Directx9 technológiákat, és kristálytiszta képet ad. Tehát mindenképpen csak ajánlani tudjuk a megvételét, de a következőkben ismertetett módszer segítségével – ha szerencsénk van – igen meglepő teljesítményt hozhatunk ki a kártyánkból.

Az újabb sorozatú kártyákat 256 bites memóriával szerelték fel, ilyet kell vásárolnunk, és a videó vezérlőnkből jó esetben 9500 PRO-t, még jobb esetben majdnem teljes tudású 9700-as kártyát varázsolhatunk. Ehhez a Rivatuner nevű program szükséges. Ez alapból az Nvidia kártyák tuningolásához készült, de beépítették a Radeon kártyák húzásához szükséges funkciókat, szkripteket is. A trükk lényege az, hogy az alapból engedélyezett 4 párhuzamos renderelő csatorna helyett a 9700-ra jellemzően 8-at állít be, mindezt úgy, hogy egy sys fileban átír néhány megfelelő sort.

Az egyszerűség kedvéért leírjuk lépésről lépésre a program használatát. Miután a programot elindítottuk, a képernyőn látjuk a kártyánk tulajdonságait. Ha azt látjuk, hogy „256-bit R300 (4x1) with 128 Mb DDR memory", akkor elég nagy esélyünk van, hogy sikerrel járjunk. A program főlapjáról lépjünk a „Power User" lapra. A lap alján található ikonok közül válasszuk ki az „Open patch script" elnevezésűt. Ekkor megnyílik egy ablak, itt meg kell keresnünk a megfelelő szkriptet. Lépjünk a „PatchScripts", majd az „ATI" könyvtárba. Itt lépjünk be a „SoftR9x00" mappába, az ott található file-ok közül kattintsunk kétszer az operációs rendszerünknek megfelelőre. Ekkor egy újabb ablak nyílik meg, itt kiválaszthatjuk, hogy 9500 PRO tulajdonságokat, vagy 9700 tulajdonságokat próbálunk-e meg a kártyánkba varázsolni. Miután döntöttünk, kattintsunk a „Continue" gombra, ekkor meg kell keresnünk az „ati2mtag.sys" file-t. Ez a kártya meghajtó programjának a része, általában a „C:\Windows\System32\Drivers" könyvtárban található. Ha megvan, kattintsunk a file-ra kétszer. Ha sikerült a művelet, azt a program jelzi nekünk. (Akkor lehet sikertelen, ha például Windows XP alatt dolgozunk, és nincsen adminisztrátor jogosultságunk, tehát mindenképp rendszergazdaként kell belépnünk a művelethez.)
A program ekkor beleír ebbe az „ati2mtag.sys" file-ba, de rögtön készít egy mentést is „ati2-mtag.old" néven, ha a művelet miatt valamilyen problémánk adódna. Ha ezzel megvagyunk, újra kell indítani a gépünket. Mikor újra beléptünk, indítsuk el újra a Rivatuner programot, és a következőt kell látnunk: „256-bit R300 (8x1) with 128 Mb DDR memory".



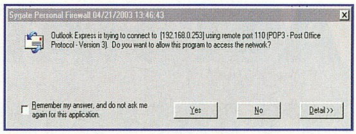


A mi gyorsteszteink végeztünk, hogy lássuk, mennyivel lett gyorsabb a kártyánk. A tesztgép egy AMD Athlon XP 1,8 processzoros, 512 Mb memóriával felszerelt konfiguráció volt. Ezen a gépen egy Geforce 4 TI 4200 alatt futó „Futuremark 3DMark 2003" 1296 pontot hozott. Az Ati 9500 alatt rögtön megugrott 2788 pontra. Ezért jó szívvel ajánljuk a kártyát akkor is, ha nem sikerülne a trükk, hiszen egy nagyon jó DirectX9 vezérlőt kapunk. A Rivatuner használata után ugyanez a kártya 4096 pontot hozott. A kipróbált játékok során is látszott a hatalmas különbség, mind a sebesség, mind a képminőség kiváló volt.

A Rivatuner letölthető:
http://www.guru3d.com/rivatuner/

Uniq

TŰZFALAK OTTHONRA



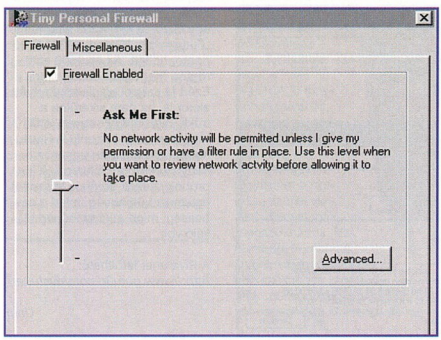
A tűzfal (firewall) a szó közönséges megfelelőjének szerepét tölti be, megakadályozza a tűz elterjedését, azaz megóvja számítógépeinket a kéretlen behatolók ellen. Ahhoz, hogy a szikrát, kockázatot minimálisra csökkentsük, tudatában kell lennünk, hogy mi is fenyeget minket. Rosszindulatú vírusok, férgek, kémprogramok, adat-, és jelszólopók, tűzfaltámadók, trójai programok sokasága jelent veszélyt ránk. Sokan azt gondolják, hogy csak a banki rendszereket, hivatali portálokat támadnak a kalózok, és nem is sejtik, hogy számítógépüket távirányítva pont részeseivé váltak egy bűncselekménynek. Például egy Back Orifice (BO) galád módon leigázhatja a gépünket, átveheti az uralmat felette. Internetes kapcsolatunkon keresztül letölthet, feltölthet a gépünkre, vagy csak alattomosan lesheti, mit írunk, melyik billentyűzetet nyomjuk le, illetve hogy mit töltünk le. A beírt számokat, szövegeket a program rögtön e-mail útján továbbíthatja, így valaki könnyen megtudhatja például a banki tranzakciókhoz szükséges adatainkat.

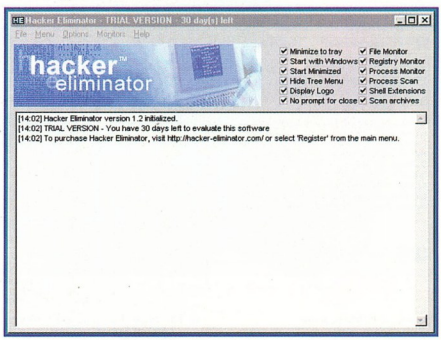
Míg régebben a vírusok legfőbb terjesztői a floppylemezek voltak, ma a hálózatok és az Internet révén a vírusok sokkal könnyebben terjednek, sokkal kiszolgáltatottabbak vagyunk velük szemben. Cégeknél nem is lehet kérdés, hogy használjanak-e tűzfal programot, de nagyon ajánlott az otthoni felhasználóknak is efféle védelmi eszközöket telepíteni.

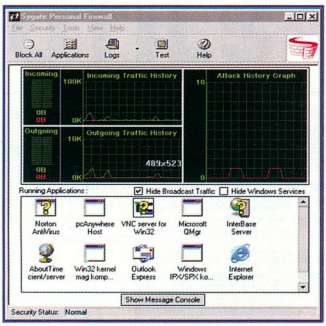
Ha a számítógépünk nem a megszokott módon viselkedik, a hálózati kapcsolat lelassul, furcsa fagyások következnek be, akkor ne higgyük azt, hogy paranoiások vagyunk, mert elég nagy az esélye, hogy meglékelték a gépünket. Ehhez a legtöbb esetben aktívan hozzájárulunk, ha mindenféle ismeretlen címekről érkező e-mail-ek csatolt állományait megnyitjuk, futtatjuk. Veszélyt jelenthet a kényelmességünk is, például ha minden alkalommal megjegyeztetjük a jelszavainkat a levelezőprogramunkkal, vagy böngészőnkkel, akkor az azokat tároló file-okból könnyen megszerezhetővé válnak. Azok sem lehetnek biztonságban, akik csak ritkán látogatják meg a világhálót, a kémprogramok kapcsolat nélküli munkánál is folyamatosan dolgozhatnak, figyelhetnek, naplózhatják a történéseket, és az első kapcsolódáskor postázódnak.

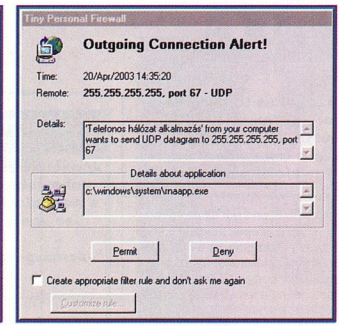
A tűzfal program segíthet izolálni gépünket, hálózatainkat, de fontos megjegyeznünk, hogy a tűzfal precíz konfigurálása nehéz feladat, egy rosszul konfigurált tűzfal rengeteg bosszúságot is okozhat. A tűzfalak folyamatosan jegyzik a forgalom adatait, bejelentkezéseket, azonosítókat, kétes történéseket. Tűzfal lehet egy hálózati eszköz, például router, vagy egy jól konfigurált – jó esetben Linux, vagy ahhoz hasonló biztonságú operációs rendszert futtató – gép, de otthonra megtesszi a számítógépünkre telepített szoftver is. A tűzfal bizonyos programokat, biztonságos protokollokat átenged, míg az ismeretleneknek gátat szab. A tűzfalat okíthatjuk, megmondhatjuk neki egy-két kattintással, hogy levelezőprogramot levelezésre használjuk, a böngészőt böngészésre.

A támadó csomagjait a tűzfal észleli, és azon nyomban megfelelő ellenintézkedéseket tesz,









megjegyzi, és feketelistára teszi a támadó azonosító címét. Egy jól beállított védelem mellett sok érdekességre is figyelmesek lehetünk, ismert oldalakat meglátogatva tapasztalhatjuk, hogy milyen érdekes lekérdezéseket intéznek felénk. Beállítható, hogy ne nyíljanak meg az idegesítő reklámablakok, amikor új oldalakat nyitunk meg netezés közben. Különböző csevegő programok melegágyai a vírusok terjedésének, ha a gépünk olajtartály, akkor például az ICQ-t csillagszórónak nevezhetjük. Ha már van tűzfalunk, az még nem jelenti azt, hogy bizonytalan helyről letöltött vagy idegenektől e-mail-ben kapott fájlokat ellenőrzés nélkül nyithatunk meg. A postázó ismeretsége sem lehet biztosíték arra, hogy nem tartalmaz a melléklet egy komisz programot. Egy tréfás képernyőkímélőnek álcázva magát, vagy mellékletben kapott látszólag vicces dolgokkal is feltelepíthetünk a gépeinkre trójai vírusokat.

Vírusok és egyéb féreg programok tömegével terjednek el felgyorsult világunkban, naponta olvashatjuk fórumokon, a szaksajtókban, hogy milyen károkat okoztak. Azonban az esetek többségében mégis emberi mulasztásra vagy hardver, szoftver hibára vezethető vissza a legtöbb rendszerleállás, meghibásodás.

Sok tűzfal program közül választhatunk, pénztárcánk mélysége és ízlésünk szerint. Minden nagyobb társaság, aki ezeket a védelmi szoftvereket készíti, kiadja a szoftverének egy shareware verzióját vagy valami butított változatát. Így tetszés szerint kipróbálhatjuk meghatározott ideig, majd ha tetszik, megvásárolhatjuk.

Zonealarm

Magyarországon az egyik legelterjedtebb a ZoneAlarmPro (ZA, 3.7.159v.), illetve ZoneAlarm (ZA 3.7.143 v.) – ez utóbbi otthoni használatra ingyenes. Talán a könnyű kezelhetősége az oka, hogy hazánkban ez terjedt el a leginkább. Használhatjuk a programot az alapbeállításokkal, vagy szép lassan betaníthatjuk az igényeinknek megfelelően. Például, mikor a frissen telepítetett ZoneAlarm mellett elindítjuk az Outlook Express levelező programot, rögtön kapunk egy riasztást, amikor az a hálózatot használni akarja. Tájékoztat minket arról, hogy mi történik, illetve engedélyt kér arra, hogy engedje-e az alkalmazást életbe lépni, és ha igen, akkor csak most az egyszer, vagy ezentúl mindig. Csak azoknál az alkalmazásoknál teszi fel a kérdést, melyek szeretnének az Internethez kapcsolódni. A ZA legjellegzetesebb vonása a lopakodás. Csomagszűrést végez, megvizsgálja az e-mail mellékleteket. Véd a különböző trójai programok ellen, a cookie-kat szelektálja, tehát mindent tud, amit egy tűzfalnak tudnia kell. Ha a ZoneAlarm aktív, akkor a jobb sarokban látható egy piros-zöld ikon. A zöld szín jelenti a bejövő adatáramlást, a piros pedig a kimenőt az Internet felé.

Hacker Eliminator (HE 1.2 v)

Kifejezetten a trójai programok ellen nyújt védelmet. Nemcsak a hálózati forgalmat figyeli, a rendszer szempontjából fontos fájlok módosulását is jelzi azonnal. Offline időszakban is aktívan működik, és ha rendellenességeket tapasztal, azonnal riaszt. Van beépített Whois ablak is, look, ping, stb. Ezek segítségével megtudhatunk információkat a támadókról.

Tiny Personal Firewall

A 3.0 verziótól már csak fizetős változata van. Mi a Tiny ingyenes 2.0.15A verzióját vettük szemügyre. Nagyon jól lehet paraméterezni, mindenre alkalmazást jóvá kell hagynunk, ami szeretne kommunikálni a külvilággal. Öntanuló, jól tájékoztat, hogy melyik alkalmazás hova próbál kapcsolódni. Deny (tiltás) és a Permit (engedés) közül tudunk választani. Jól ellátja feladatát.

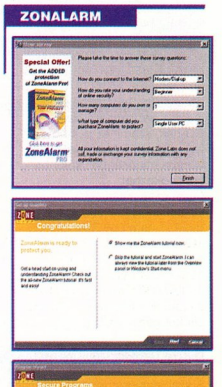
Sygate Personal Firewall

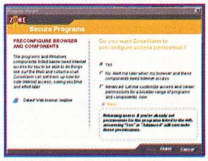
Egy kicsit hasonlít ZoneAlarmhoz, igaz, minden tűzfal program hasonlít valamilyen szinten a többire. A támadásokat hatékonyan felfogja. A súgója nagyon felhasználóbarát, ezért a kezdő felhasználóknak jó szívvel ajánljuk. Az Internet megosztást nem engedélyezi.

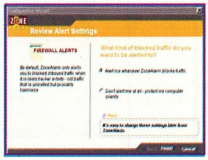
Az internetes keresőnkbe az „ingyenes letölthető tűzfal" szavakat beütve számtalan oldalt találhatunk, köztük a *http://www.andocsek.hu/antivirus* oldalt. Innen akár modemmel is letölthetünk programokat, sok kisebb méretű alkalmazást is megtalálunk. A beállításokhoz találunk részletes magyar nyelvű leírást. A tűzfalakról, a támadásokról nagyon sok hasznos információ megtalálható a *www.wigwam.hu* oldalon az itt található öntészt segítségével kipróbálhatjuk, mennyire hatékony a tűzfalunk.

Mikor már mindent megtettünk annak érdekében, hogy a tűzfal jól működjön, akkor Murphy törvénye még mindig ott lebeg a fejünk fölött, miszerint veszélytelen és könnyen eltávolítható vírusokat mindig csak mások szereznek. Mi pedig mindig olyan vírusokat, amelyeket még nem ismernek a védelmi rendszereink...

Forrás Z







TUNING

Mai Tuning rovatunkban egy érdekes témáról fogunk beszélni. Számtalanszor kaptam már én is CD túlírásra vonatkozó kérdéseket, így gondolom, sok mindenkit érdekel ez a téma. Most ennek a technikájába fogunk egy kicsit elmerülni...

Helyhiány miatt most eltekintek a CD írás alapvető fogalmainak ismertetésétől, és a CD lemez felépítésének működésnek a bemutatásától.

Mint tudjuk, többfajta CD lemez létezik. Találunk 21 (3 colos, 184 MB), 74 (650 MB), 80 (700 MB), 90 (790 MB), és 99 (870 MB) perceseket is. De nem csak ez a legfontosabb paramétere egy CD-nek, számít az is, hogy melyik cég gyártotta, mivel ez látványos minőségbeli különbségeket is okozhat.

Fontos megemlíteni, hogy a CD-gyártók nem úgy számolják a MB-okat, mint pl. a merevlemez-gyártók. Előbbi esetében 1024x1024 byte, míg utóbbinál 1000x1000 byte egy MB. Ezért láthatunk – tévesen – „680 MB" címkét néhány CD-n.

Hogyan lehetséges a túlírás?

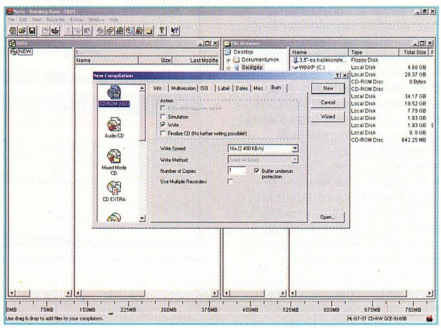
A szabvány szerint egy CD-R lemeznek legalább 74 percnek megfelelő zenei adatot kell tudnia eltárolni. Ezen kívül található még 90 másodpercnek megfelelő kivezetés (lead-out). Ez a hely a lemez végén található, és azt a célt szolgálja, hogy a CD-lejátszó felismerje, ha a lemez végére ért.

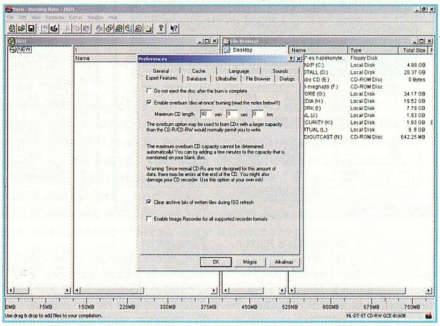
Amikor az íróprogramunk kijelzi a lemez kapacitását, akkor természetesen a kivezetés területét nem számolja bele. Megfelelő szoftverrel és beállítással megkockáztathatjuk, hogy próbáljon meg mégis írni erre a területre. Tulajdonképpen ezt a mozzanatot nevezzük túlírásnak (overburning).

Mi szükséges a túlíráshoz?

Tulajdonképpen 3 befolyásoló tényező van csak. Az egyik, amit már említettem is, az a CD lemez márkája. Más-más gyártótól származó lemez esetén változhat a túlírható terület nagysága. A második a megfelelő szoftver, a harmadik pedig maga a cd-író.

Mi most főleg a második problémával fogunk foglalkozni, vagyis a szoftverekkel.





Hogyan tudhatjuk meg, hogy mindennel együtt mennyit írhatunk a lemezre?

Sok más módszer mellett léteznek erre programok is. Sokan ajánlják erre a célra a Feurio nevezetű (amúgy zenei cd-k készítésére alkalmas) szoftvert. A *http://www.feurio.de/* címen tölthetjük le.

Milyen CD író programok támogatják a túlírást?

Sajnos nem mindegyik íróprogram támogatja, még az ismertebbek közül sem. Ennek főként az az oka, hogy eléggé kockázatos is lehet egy ilyen túlírás, és nyilván nem akarja a szoftvert gyártó cég, hogy a hibát a termékével hozzák összefüggésbe. Ilyen például az Easy CD Creator is, ami egyáltalán nem enged túlírni. Általában a többi ismert programnál (pl. Nero, CDRWIN) lehetséges, maximum beállítás/engedélyezés kérdése.

Én személy szerint túlíráshoz a Nero-t ajánlom, de a tapasztalatok szerint is a legtöbben ezzel próbálkoznak meg ilyen esetben, ezért a továbbiakban vele foglalkozom.

Hogyan állítsuk be a Nero-t túlíráshoz?

Először is engedélyezzük a túlírást. Menjünk el a File – Preferences ablakba, és ott az Expert Features fülnél jelöljük be az „Enable overburn 'disc-at-once burning"-et. Szintén itt, alatta állíthatjuk be a maximális kapacitást. Itt jegyezném meg, hogy ha tehetjük, ne használjunk magyar nyelvű cd-író programot, inkább maradjunk az angolnál, mert gyakran a szakszavak rossz fordításából adódnak a félreértések.

Továbbá amikor az új CD-t készítjük a File – New Compilation ablakban, nézzük meg, hogy a Burn fülnél a Write Method Track-at-Once-ra van-e állítva. Ha nincs, akkor tegyük meg.

Mi a helyzet a 90 és 99 perces Cd-kkel?

Előfordulhat, hogy a 90 és 99 perces CD-ket kisebbnek fogjuk látni, mint amilyen valójában. Ez ne zavarjon minket, végezzük az előbb ismertetett beállításokat megfelelően, és akkor gond nélkül el fogja végezni a pörkölést.

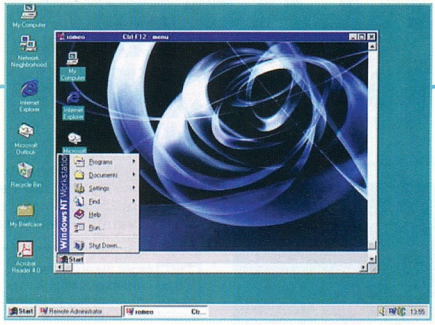
Rusty

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

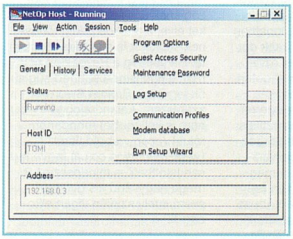
UTILS

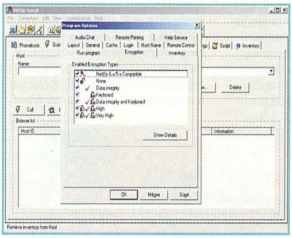
Nyílván sok mindenkivel előfordult már, hogy egy hosszabb nyaraláson/üzleti úton szeretett volna hozzáférni itthoni számítógépéhez, és irányítani úgy, mintha épp előtte ülne. Linuxot használóknak ez nem probléma. De mi a helyzet a Windows felhasználókkal? Nos, csak annyiban bonyolultabb a dolog, hogy nekik szükségük lesz ehhez egy segédprogramra.
Mostani Utils rovatunkban ezeknek a programoknak az ismertetésével fogunk foglalkozni.

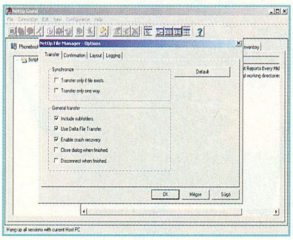


Legális, illegális? Hogy is van ez?

Viszonylag negatív formában vonultak be a köztudatba a távvezérlő programok. Ennek az az oka, hogy számos ilyen szoftvert sokan bizony nem legálisan, vagyis nem a rendeltetésének megfelelően használnak. A határ eléggé elmosódott a két felhasználási mód között, mégis az vesszük illegálisnak, ha az adott számítógép tulajdonosa/rendszergazdája nem tud arról, hogy neki telepítve van a gépére ilyen program, és azt használja is valaki afféle hátsó bejáratként. Ezért nagyon fontos, hogy számítógépünkre telepítsünk egy jó minőségű antivírus programot, amik ma már többek közt az ilyen illegális távvezérlő szoftvereket is megtalálják és hatástalanítják.





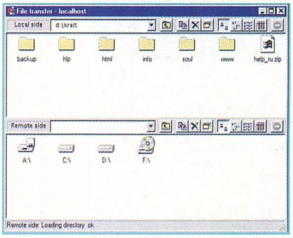


A távvezérlő program felépítése

Az ilyen szoftverek felépítése szinte minden esetben ugyanaz. Többnyire két részből állnak: szerver és kliens. Ez gyakorlatilag két különálló program; bár az új verziókban már gyakran egybegyúrják őket.
A szerver részét arra a számítógépre kell felinstallálni, amelyiket majd táv vezérelni szeretnénk, a klienst pedig értelemszerűen oda, ahonnét ezt meg akarjuk tenni.

Mire figyeljünk?

Fontos megemlíteni, hogy ha felinstalláltuk a gépünkre a szerver részt, és nem tettük meg az alapvető biztonsági beállításokat, akkor gyakorlatilag tárva nyitva áll az ajtó a rosszakarók számára. Éppen ezért nagyon fontos, hogy megfelelő jelszót állítsunk be a belépés engedélyezésére, korlátozzuk a csatlakozásokat ip maszkokra (feltéve, ha tudjuk, hogy milyen ip címről szeretnénk később csatlakozni), és kapcsoljuk be a naplózást, ha lehetséges. Továbbá az sem árt, ha a szolgáltatást nem az alapértelmezett portján futtatjuk, hanem magunk választunk egyet találomra neki.



Ennyi ismertetés után nézzünk meg két programot is ezzel a témával kapcsolatban.

NetOp Remote Controle v7.50

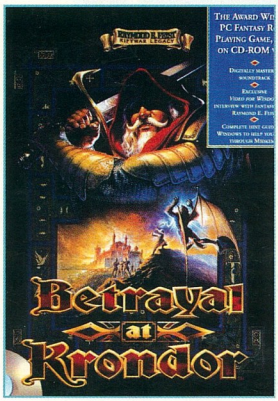
Professzionális felhasználásra tervezték; ennek függvényében az ára is jó borsos.
A programban szolgáltatások arzenálja található, minden létező funkció megtalálható benne, jóval több, mint amire valóban szükségünk lehet. Egyik legfőbb előnye a biztonság; a titkosított adatforgalmon túl fejlett beléptető rendszerrel és logolási lehetőséggel is rendelkezik, továbbá számos operációs rendszert és protokollt is támogat.
Weblap: http://www.netop.com/
Licensz: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Remote Administrator v2.1

A más hálózati szoftvereiről is híres Famatech cég viszonylag nagy múltal rendelkező programjáról van szó. A Netop Remote Controle-al szembeni előnye, hogy kezelése jóval egyszerűbb és áttekinthetőbb. Nincsenek benne fölösleges funkciók, csak amiket valóban használni is fog egy átlagos felhasználó. Ennek ellenére természetesen a főbb biztonsági szolgáltatások is jelen vannak, mint például az ip maszkokra korlátozás, és naplózás. Egyetlen hátránya, hogy én egy kicsit lassúnak éreztem a vezérlés sebességét, de ez szinte elhanyagolható tényező.
Weblap: http://www.radmin.com/
Licensz: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Rusty

KLASSZIKUSOK INGYEN



2002/06-os számunkban boncolgattuk a legális/illegális témát. Akkor elejtettem egy megjegyzést, mely szerint, ha a kiadók jó tíz éves játékaikat ingyenesen elérhetővé tennék, az egész jogi huzavonának és perpatvarnak elejét lehetne venni. Példa már volt rá, nem is egy.

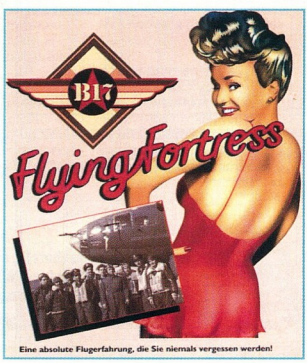
Március elején a Rockstar bejelentette, hogy klasszikus-kultikus játékukat, az 1997-ben megjelent **Grand Theft Auto**-t ingyenesen letölthetővé tették, ráadásul modernizálva, hogy elfusson egy mai Windowsos környezetben is. A 328 megás csodát egy kérdőív kitöltése után tölthetjük le (megszerzése minden rajongónak kötelessége!), az ígéretek szerint ezt még további játékok követik majd. Ennek apropóján körülnéztünk, milyen további oldies-goldies csodákat lehet beszereznünk az Internetről.

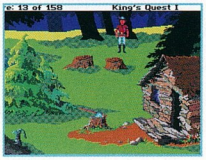
A legérdekesebb sztori főszereplője a **Betrayal At Krondor**, a Dynamix klasszikus CRPG-je, mely Raymond E. Feist's Riftwar-univerzumában játszódik. A Sierra anno, amikor a második részt, a Return To Krondort piacra dobta, public domain, tehát ingyenes kategóriába sorolta az első felvonást. Ám kicsit elbízták magukat: a második rész jóval gyengébbre sikeredett, így a rajongók csak a Betrayalt szippantották le – így a Sierra eltávolította weboldaláról a letöltés lehetőségét. Szerencsére a jogállása megmaradt, így ma is ingyenesen megszerezhető az Internetről, például az *fware.eldorado.8k.com* webcímről. Itt egyébként még két nagy névre bukkantam: az Impressions birodalomépítő sorozatának nyitódarabjára, a **Caesar**-ra, valamint a Talonsoft Battleground szériájának szintén első fecskéjére, a **Battleground: Ardennes** (másként BG1: Bulge/Ardennes) nevezetű remek „hatszögletű stratégiára". Itt azonban annyit meg kell jegyeznem, hogy annak még a fejlesztők weboldalán sem találtam nyomát, hogy ezek valóban freeware vagy pd kategóriában lennének - de hogy letölthetőek, az tény. (Anno a Maxis is szabadlistára tette a **SimCity Classic**-ot, de ennek nyomát azóta se találom a hivatalos weboldalakon. Számomra elég furcsa, hogy ha egyszer egy cég elszánja magát egy ilyen lépésre, miért kell feltúrni a stuffért az egész világhálót, de amúgy se értem a kiadók gondolkodásmódját…)

Számomra igazi reveláció volt az **Abuse** megjelenése. Aki nem ismerné, ez a remek stuff Jonathan Clark fejlesztése, aki a Crack dot Com színeiben követte el ezt a klasszikus side-scrolling shootert. A nyílgombokkal való mozgás mellett célozni és lőni az egérrel lehet, és még mai is fantasztikus a játékélmény! A játék 1995-ben az Origin és az EA gondozásában jelent meg; a jogokat még ők birtokolják, de Jonathan fejlesztői jogával élve a Free Abuse Project keretében elkészítette a játék ingyenes verzióját (fRaBs – letölthető a *http://abuse2.com/frabs* címről). Ez tartalmazza a teljes játékot, új pályákat és ellenségeket, hálózatos játékmódot igazi DM csatákkal, plusz egy pályaszerkesztőt – mindezt 5 megában (kitömörítve is csak 18 mega…). Kötelező darab, minden zökkenő nélkül fut Windows XP alatt is!

És még mindig nincs vége a csodáknak. A 2D-s kalandjátékok mesés és felejthetetlen korszakában, a főleg Sierra és a LucasArts által uralt piacon váratlanul megjelent egy teljesen ismeretlen név, a Revolution, és nomen est omen kisebb földrengést idézett elő. Az 1992-ben a Virgin gondozásában megjelent **Lure of the Temptress** egy klasszikus, humoros, kaland, remek grafikával és egyedülálló interfésszel: point'n'click, de az egyes tárgyak fölé víve a kurzort egy kis lista jelenik meg, melyből kiválaszthatjuk a megfelelő akciót - igazán kényelmes, elegáns megoldás! A játék Virtual Theatre motorja lehetővé tette, hogy az NPC-k szabadon mozogjanak a világban saját életüket élve, a játékos pedig főhősének segítőjét is munkára foghatta. Ha esetleg a Revolution név nem lenne ismerős, hadd súgjak: ők jegyzik a Broken Sword-öt – azt hiszem, kalandrajongóknak nem is kell többet mondanom róluk! A cég weboldaláról (*www.revolution.co.uk*) ingyenesen letölthető a mindössze 1.3 mega nagyságú kis gyöngyszem, mely szintén vígan elkocog XP-n.

A Microprose egyik klasszikus repszimje, a **B-17 Flying Fortress** 1992-ben jelent meg, a kornak megfelelő grafikával. A Memphis Belle című filmhez hasonlatos élményeket kináló 25 küldetésben a második világháború repülő





erődjében kell hajózó és bombázó tudásunkkal túlélni a csatákat. A játék igazi közösséget hozott létre, akik azóta is rajonganak érte és minden hasonló stílusú stuffért. A lányok-fiúk létrehoztak egy weboldalt is *Bombs-Away.net* címen – lelkesedésüket látva a program szerzői kizárólagos jogot adtak nekik a DOS-os verzióra, így említett weboldalukról ingyen letölthető ez a klasszikus darab.

Nem is olyan rég, idei második számunkban adtunk hírt egy másik oldie-goldie feltámadásáról. A Diversion által fejlesztett **One Must Fall 2097** 1992-ben jelent meg az Epic gondozásában, és a Street Fighter és Mortal Kombat féle – valljuk be, néha unalomba fulladó, azóta azonban őrült módon hiányzó – 2D-s verekedős stílusát frissítette fel. Karaktereink robotokat vásárolhattak és RPG stílusban a csatákban mind maguk, mind harceszközeik statjait emelve egyre táposabban forgácsolhatták az ellent. A könnyű irányítás, a remek grafika és zene klasszikus darabbá avanzsálta. Miután már javában készül az új online utód, a One Must Fall: Battleground, igazán megéri letölteni az elődöt – teljesen ingyenes! (Mivel a korábbi hivatalos weboldal teljesen átalakult az új csodát kiszolgálandó, érdemesebb a *megagames.com*-ról beszerezni!)

Egy külön kategóriát jelentenek az újraálmodott klasszikusok. A legelhivatottabb e téren a Tierra Entertainment (*http://www.tierraentertainment.com*), akik – hozzám hasonlóan, lásd fent – siratják a 2D-s kalandjátékokat, ezért úgy döntöttek: elkészítik egy-egy kultikus darab átiratát, kiegészítve némi plusszal, természetesen az új idők technológiájához igazítva. Weboldalukról máris letölthető a **King Quest I és II VGA** remake, és már készül a **Quest for Glory II VGA**. Őszintén szólva nem tudom, a jogállás mi ezekben az esetekben (hiszen mégiscsak az eredeti fejlesztők szellemi termékéről van szó), de hogy nagy-nagy örömet okoztak nekem ezen kis csodákkal, az biztos…

Egy másik szeretnivaló őrült a francia Arnaud Carré, aki meglátta a demópartira készült 32 kb-os Turrican újrát (kötelező!), és elhatározta: a nyomdokaiba ered.

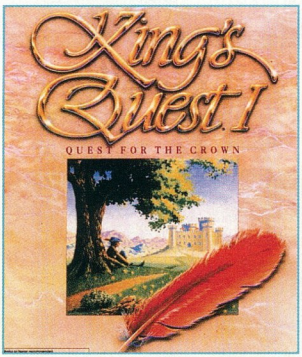
Mivel volt egy TinyDx8 nevű kis progija, mely a DirectX8 képességeit aknázta ki pár kilobájtban (!), egy Bigorno nevű másik fanatikussal elkészítette a Core Design 1989-es (Istenem…) klasszikusát, a **Rick Dangerous**-t ugyancsak 32 kb nagyságban, nagy felbontású textúrákkal, sokszögekből felépítve a 2D-s világot, 12 percnyi eredeti ATARI zenével, melyet egy ATARI-ST hangemulátor szólaltat meg. Hogy ez hogy fér el 32k-ban, azt nem tudom, de hogy elfért és kihagyhatatlan a cucc, az tuti. (Letölthető a szerző weboldaláról: *http://leonard.oxg.free.fr*)

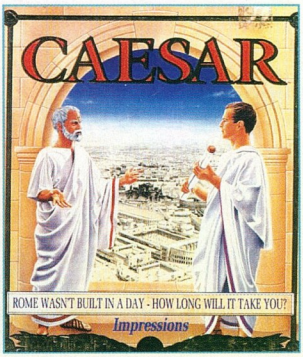
Ez az áttekintés talán rávilágít arra, hogy a nosztalgikus retrohangulat (mely a mi kis világunkban mindössze kb. 8-10 évet jelent) igenis él, és szerencsére a kiadók egyre-másra ismerik fel, hogy régi sikereik szabaddá tételével saját magukat „adják el". Aki kipróbálja a fentieket, meggyőződhet róla, hogy percek alatt el lehet felejteni a nem túl korszerű grafikát, és nyakig belemerülni a játékélménybe. És aztán elgondolkodni: hová tűnt ez az élmény alig egy évtized alatt…

}{redenc

ÉRDEKESSÉG

Mivel nem tartozik szorosan a cikkhez, érdekességképp hadd említsem meg: néhány ugyancsak kedves fanatikus elkészített két Wolfenstein klónt is! Az első a *Beyond Wolfenstein* II, mely az eredeti játékot egészíti ki új fegyverrel (rakétavetőt!), háromféle lőszerrel, és egyéb meglepetésekkel. A másik a *Spear Resurrection*, mely a Wolfie folytatásának, a *Spear of Destiny*-nek folytatása, azaz a sztori továbbgondolása, B.J. Blazkowicz barátunk újabb kalandjaival, olyan kérdéseket feszegetve, hogy miért nem találták meg soha Hitler holttestét, mi történt vele valójában. Mindkét klasszikus darab a *megagames.com*-ról tölthető le, rajongók számára kötelező!





PC GAMES LOGO

Így rendelj vezetékes telefonról:

Hívd a 06/90 411 563 telefonszámot és kövesd a számítógép utasításait. Ezen a vonalon minden mobilra (Pannon, Westel, Vodafone) rendelhetsz és küldhetsz!

Mobilról rendelsz? Küldj egy SMS-t!:

Ha másnak küldöd:

Logót vagy képüzit: Írd be 1. a logo alatti kódszámot (pl: LPG4428) 2. hagyj ki egy közt.3. írd be annak a telefonnak a (06 nélküli) számát, amire ezt küldöd. Csengést: írd be 1. a cimzett telefontipusának a betüjelét (Isd.: keretben) 2. a csengés hatjegyü kódját, szóköz nélkül (Ericsson csengesnél pl.: EPG1920) 3. hagyj ki egy közt 4. írd be a cimzett (06 nélküli) telefonszámat. Küldd el az sms-t a következő szamra:

Ha magadnak rendelsz:

Logót vagy képüzit: Írd be a logo/képüzi alatt feltüntetett kódszámot. (pl: LPG4428) Csengést: Írd be 1. a telefonod tipusának betüjelét (Isd.: keretben) 2. a csengés hatjegyü kódját, szóköz nélkül.(Ericsson csengesnél pl.: EPG1920) Küldd el az sms-t a következő szamra:

Telefontipusok betüjele: Nokia és Samsung-N, Alcatel-A, Ericsson-E, Panasonic-P, Siemens kotta nélkül-Z (info:lent)

06/90 411 564 WESTELRŐL ÉS PANNONRÓL **06/90 63 50 63**

Toplogók NOKIÁRA

Képüzik

Csengések

PG1920 Macskajaj
PG1391 A profi
PG1838 Gigi G' A.-La passion
PG1157 Mission Impossibile
PG1449 Barátok közt
PG1020 Beverly Hills-i zsaru
PG1394 Sakáltanya
PG1848 SafriDuo-Played a.
PG1026 Keresztapa
PG1810 Bery, V.E.-Egyedül
*PG1885 Sylver-Turn the tide
PG1392 Rocky
*PG1412 MAV szignál
PG1710 Gigi D'A-The riddle
PG1421 Tequila
PG1199 Ponyvaregény
PG1260 2Pac-DrDre
PG1261 2Pac-I Aint Mad.
PG1265 WillSmith-MIB
*PG1294 Bs.Boys-Get Down
PG1304 Britney S.-Lucky
PG1306 Breitney S.-Sometime
PG1308 C.Aguilera-ComeOn.
PG1311 C.Aguilera-What a.
*PG1125 Music of the night

Pannon GSM-ről csak Praktikum-, Bee kártyával vagy számla előfizetők feltöltőkártya segítségével rendelhetnek! Logo: csak az arra alkalmas Nokiára és Siemensre! Az összes **Csengőhang kotta nélkül:** Nokia 3210, 3310, 3330, 6090, 6110 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, minden Samsung, Siemens S45, ME45, C45, M50 MT50, A50, C55 készülékre. A *-gal jelölt **kottas csengőhang:** beépített dallamszerkesztővel rendelkező további Siemens és Ericsson, Alcatel one tuch 300, 301, 302, Panasonic GD90, GD92 telefonra. **Képüzenet:** arra alkalmas Nokia és Samsung készülékre tölthető le. Az emeltdíjas hivas dija VEZETÉKes készülékről 240 Ft+ áfa/p+kd. A PANNON és a WESTEL SMS dija : 400 Ft+ áfa/sms.

Studio 10 INFO: 220 60 52

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

BIG MUTHA TRUCKERS / CHAMPIONSHIP MANAGER 4 / HARBINGER / INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB / MISTMARE / PRO BASS FISHING 2003 / RESTAURANT EMPIRE / SALAMMBO / STARSCAPE / THE SYDNEY MYSTERY / TOP GUN - COMBAT ZONES

FREEWARE

ALIEN ESCAPE / BOWLING BLAST / CHEF / DARK KONFLICT 1.6 FISHHEAD 3 / MASTERMIND / MEGABATTLE 2 / MOX - THE ULTMATE DEASES / POP! / SHAMROCK'S GOLD / THE PHANTOM INHERITANCE

MOD

AGE OF MYTHOLOGY - GOLDEN GIFT CAMPAIGN / BATTLEFIELD 1942 - OPERATION ABERDEEN / BLITZKRIEG BONUS MAP PACK 1 / HALF LIFE - ADRENALINE GAMER V6.3 / GI - UPGRADE 1 - JUNGLE WARFARE / JEDI KNIGHT 2 - EPISODE 2 - YODA MODEL / JEDI KNIGHT 2 - EPISODE 3 - FALL OF THE JEDI / NO ONE LIVES FOREVER 2 - MULTIPLAYER MAP PACK 2 / NEVERWINTER NIGHTS - HARVEST OF SOULS V1.5 / RAVEN SHIELD - CLOSE QUARTERS BONUS MAP / UNREAL TOURNAMENT 2003 - EPIC BONUS PACK 1 / UNREAL TOURNAMENT 2003 - OVERLOAD V1.11 / WARCRAFT III - DUNGEON MASTER MOD V1.03

PATCH

AIRSTRIKE 3D V1.3 / BATTLEFIELD 1942 V1.31 / BLACK AND WHITE V1.3.00 / COMMAND & CONQUER - GENERALS 1.04 / CHAMPIONSHIP MANAGER 4 V4.0.4 / CSI V1.01/ FAR WEST V1.01 / FRONTLINE ATTACK - WAR OVER EUROPE V1.1.7 / GROM V1.3 / HALF LIFE - GANGWARS V1.42 / HARBINGER V1.10 / HIGHLAND WARRIOR R1A / HITMAN 2 - 3D SOUND PATCH / HORSE RACING MANAGER V1.01 / KOHAN - AHRIMAN'S GIFT V1.37 / KOHAN - IMMORTAL SOVEREIGNS V1.37 / MASTER OF ORION III DATA PATCH / MECHWARRIOR 4 - MERCENARIES POINT RELEASE 1 / MEDAL OF HONOR - SPEARHEAD V2.11-V2.15 / MYTH II V1.3.2 / NEW WORLD ORDER V1.0-V1.4 / NHL 2003 FEBRUARY ROSTER UPDATE / NHL 2003 MARCH ROSTER UPDATE / NO ONE LIVES FOREVER 2 V1.3 / POST MORTEM SP1 / RED FACTION 2 V1.01 / ROBOT ARENA 2 V1.20 / SIMCITY 4 V1.0.272.0 / SPELLCROSS V1.01 / SPLINTER CELL V1.2 / STARSCAPE DEMO V1.0K / STARSCAPE V1.0K / SUB COMMAND V1.08 / THE OMEGA STONE V1.10 / TOCA RACE DRIVER V1.1.120 / UNCOMMON VALOR V2.20-V2.30 / UNREAL II V1403 / VIETCONG V1.01 / WARRIOR KINGS - BATTLES V1.1

VIDEO

BLOWOUT / CHASER / CITY STATES - STONE TO STEEL / COLD WAR / CSI / ENTER THE MATRIX / EVE ONLINE / FOO / HEAVEN & HELL / IL2 STURMOVIK - THE FORGOTTEN BATTLE / KNIGHTSHIFT / KOREA - FORGOTTEN CONFLICT / LIONHEART / LOCK-ON MODERN AIR COMBAT / LOTUS CHALLENGE / MIDNIGHT CLUB II / NEIGHBOUR FROM HELL / NITRO FAMILY / NOSFERATU / PLANETSIDE / RED FACTION 2 / RISE OF NATIONS / SHADOWBANE / SILENT STORM / STAR WARS - KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC / THE HOBBIT / THE HULK / THE OMEGA STONE / THE SAGA OF RYZOM / THE SYDNEY MYSTERY / TRON 2.0 / WARRIOR KINGS - BATTLES / WORLD OF WARCRAFT / XIII / X-MEN - WOLVERINE REVENGE / YAGER

3D GROUND ZERO / 3D HARD CORE / 8-BALL / ABSOLUTE TETRIS / AI XXO / ARCANGEL 1.71 / BALLSWAPPER / BUMPER ARENA 1.1 / COOLUMNS 2 / GALACTIC TEDDY / GOOBS 1.2 / GRUDGE MATCH POOL / LIGHT & SHADOW / M. MEDING'S DELIEGERE / RADIOACTIVE 1.06 / SUPER BOB / TALES OF AWERNIA / XARLOR 3D

TRAINER

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2003 / ANNO 1503 / BASEBALL MOGUL 2004 / BATTLEFIELD 1942 / BIG MUTHA TRUCKERS / BREATH OF FIRE IV / CABELAS 4X4 OFF ROAD ADVENTURE / CASINO INC / CHAMPIONSHIP MANAGER 4 / CIVIL WAR BATTLES - CAMPAIGN OZARK / CTU MARINE SHARPSHOOTER / CSI - CRIME SCENE INVESTIGATION UNLOCKER / DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN / DEMOLITION CHAMPIONS / DOWNTOWN RUN UNLOCKER / ENCLAVE / FROGGER BEYOND / GALACTIC CIVILIZATIONS / GODS AND GENERALS / GUN METAL / HARBINGER / INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB / JURASSIC PARK - PROJECT GENESIS / LINE OF SIGHT - VIETNAM / METAL GEAR SOLID 2 - SUBSTANCE / OPERATION FLASHPOINT - RESISTANCE / PANZER CAMPAIGNS SICILY 43 / PORT ROYALE / POSTAL 2 / PRAETORIANS / RAINBOW SIX 3 - RAVEN SHIELD / RAYMAN 3 / SILENT HILL 2 - DIRECTOR'S CUT / SOLDIER OF FORTUNE II GOLD / SQUAD BATTLES THE KOREAN WAR / STARSCAPE / THE SIMS - UNLEASHED / TOMBSTONE / UNCOMMON VALOR / VIETCONG

UTILITY

ANTIVIRUS PERSONAL EDITION 6.18.15.68 / ATUNER 1.4.6.4345 / AUDIO GRABBER 1.81 / BACKUP 4 ALL 1.3.0 / BEARSHARE 4.3.0 BPS SPYWARE & ADWARE REMOVER 7.0 / CLONYXXL 2.0.1.4C / COPYTODVD 2.1.0.97 / DEFRAGMENTER 1.1 / DC ++ 0.24 / HOT CPU TESTER 3.4.2 / INTEL PROCESSOR FREQUENCY ID 5.5 / IUVCR 4.7.0.282 / JV16 POWER TOOLS 1.3.0.196 / MAXON CINEMA 2003 BENCHMARK / N.PLAYER 1.2.0.0 / RADEONATOR 2.0 / RAGE3D TWEAK 3.8C / RIVA TUNER 2.0 / SPY REMOVER 5.1.0 / SPYSTOPPER 2.45E / THE BAT 1.62R / TEST SCREENS 2.5 TVTOOL 7.0.3B / UT2K3 BENCHMARK UTILITY 2.1 / WINBACKUP 1.73 / ZOOMPLAYER 3.00

WALLPAPER

ANITO / BACKYARD SOCCER / BATMAN DARK TOMORROW / DUNGEON & DRAGONS - HEROES / DUNGEON - GLADIATOR / ELDERSCROLLS III MORROWIND - BLOODMOON / EMPIRE OF MAGIC / FOO / GLADIUS / GORKY ZERO / HALO 2 / LAW AND ORDER / LEGACY - DARK SHADOW / MARINE SHARPSHOOTER / NEIGHBOURS FROM HELL / OTOGI / PRIEST / RISE OF NATIONS STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC / THE SAGA OF RYZOM / TIMESPLITTERS 2 / TOMB RAIDER - ANGEL OF DARKNESS / V-RALLY 3 / WARLORDS 4 / WARRIOR KINGS - BATTLES / WORLD OF WARCRAFT / WORMS 3 / YAGER

WEBKIT

RISE OF NATIONS / WARRIOR KINGS BATTLES

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a mellékletről kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

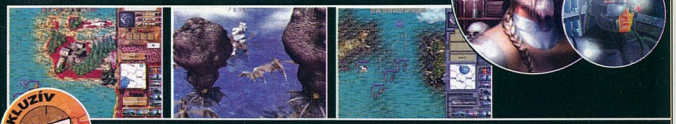
2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/5-6

PC.GAMES DVD 2003/5-6

GOLEM

TELJES MAGYAR NYELVŰ STRATÉGIAI JÁTÉK



EXKLUZÍV

REBELS - EXKLUZÍV MAGYAR GIGADEMO A PHILOS ÚJ JÁTÉKÁBÓL
HULK, EVE, ENTER THE MATRIX - MAGYAR NYELVŰ VIDEOK
BF1942: OPERATION ABERDEEN - EXTRA KIEGÉSZÍTŐ A JÁTÉKHOZ
RETRO GALÉRIA - ZX SPECTRUM REMAKE PROGRAMOK GYŰJTEMÉNYE

DEMOK - INDIANA JONES, STARSCAPE, RESTAURANT EMPIRE, MISTMARE
VIDEOK - RED FACTION 2, XIII, KNIGHTSHIFT, LIONHEART, THE HOBBIT
UTILITY-K - ATUNER, CLONYXXL, RADEONATOR, THE BAT, ZOOM PLAYER
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

CSI: Crime Scene Investigation
Minden bonusz megszerzése

Miután mind az öt bűnhelyszínt teljesítetted kicsit feljavíthatod a pontjaidat, csak nyisd meg a kimentésedet a Notepad-ban vagy egy másik szövegszerkesztőben. Menj le egészen a fájl aljáig, ahol az utolsó sorok tartalmazzák a bűnhelyszínekhez tartozó pontjaidat. A tökéletes pontozáshoz írd át az értékeket a következőkre:

evd = 100
hint = 0
ranking = 3
bonus = 10
score = 100

Az utolsó bonusznak 25-nek kell lennie. Ezzel engedélyezed az extra bonusz képeket és animált történeti eligazításokat.

Postal 2
Nyomd meg a [@] vagy a [~] gombot (ha az előző nem működne), hogy a játék konzolablaka megjelenjen. A csalások engedélyezéséhez gépeld be a "SISSY" szót (idézőjelek nélkül). Ezek után már bepötyögheted a kódokat.

Alamode – Isten mód/ sérthetetlenség
PackNHeat – Megkapod az összes pusztító fegyvert
PayLoad – Az összes nálad lévő fegyver tele lesz lőszerrel
IAmSoLame – Megkapsz minden fegyvert teli munícióval és mindemellett még legyőzhetetlen is leszel
PiggyTreats – Extra adag fánk
JewsForJesus – Kapsz egy csomó pénzt
BoyAndHisDog – Extra kezelés a kutyával (a kutyád nagyon hasznos tud lenni, ha képzett)
Jones – Sok életerőt kapsz
SwimWithFishes – Megkapsz minden radarral kapcsolatos ketyerét
FireInYourHole – Rakéta kamerák engedélyezése (ez tök poén!)
IAmTheOne - Sok macskamentát kapsz
LotsAPussy – Sok macskát kapsz (amiket aztán hangtompítóként használhatsz)
BlockMyAss – Páncélzatot, védőruhát kapsz
SmackDatAss – Fátylas öltönyt kapsz
IAmTheLaw – Rendőrruhában díszeleghetsz
Healthful – Teljes életerőt és jó néhány elsősegélyt (4 db) kapsz
Whatchutalkinbout – Minden nem játékos karakter, ácsorgó Gary Colemans lesz
Oasma – Minden nem játékos karakter, ácsorgó Fanatacs lesz
RockinCats – Minden olyan fegyver amelyen macskát lehet használni hangtompítóként, macskát fog kilőni
DokkinCats – Eltávolítja a macskákat a "fegyverekből", visszavált normál módra
IFeelFree – Szellem mód (ha megint begépeled a kódot, akkor kikapcsolod a csalást)
LikeABirdy – Repülő mód (ha megint begépeled a kódot, akkor kikapcsolod a csalást)
Slowmo (#) – Sebesség beállítása # értékre, a # helyére egy számot írj
Fly – Ismeretlen hatású
Walk – Ismeretlen hatású

Anno 1503 A.D.
Nyisd meg a "BGruppen" fájlt a /1503AD/DATA könyvtáron belül egy Word vagy Notepad szövegszerkesztővel, majd a fájlon belül keresd meg a "Bedarfsgüter" alatti sort, ahol a következő sorokat kellene találnod:

Id: ALKOHOL
BauFirst: INFRA_STUFE_1C
Preis: 900
Bonus: 5,
STEPPE|PRAERIE|DSCHUNGEL
PreisLevel: 0,5,10

A "Preis" helyére adj meg egy tetszőleges számot és a telepesek azt az összeget fogják kifizetni a kocsmában. Esetünkben az összeg 900-ra van állítva, ennyit fog mindenki fizetni italonként, azonban ez nem befolyásolja a hangulatukat.

Vietcong (frissített)
Játék közben nyomd meg a [~] (tilde) gombot és a kívánt kódot gépeld be megjelenő konzolba:

GIFTFROMPTERODON - Csalás mód engedélyezése
CHTHEAL - Életerő feltöltése
CHTHEALTEAM - Életerő feltöltése az egész csapatnak
CHTWEAP # - A # helyére írj egy számot (lehetőleg 0 és 30 közé essen) és megkapod az annak megfelelő fegyvert
CHTAMMO - Munició újratöltése
CHTGRENADES - Gránátokat kapsz
CHTALLQF - Belépést nyersz a Quickfights-ba
CHT3PV (0/1) - 3. személyű nézetre váltás
SHOWFPS (0/1) - FPS (képernyőfrissítés) megjelenítése
SHOWPROF (0/1) - Statisztika megjelenítése
CHTCANNIBALS - Ismeretlen hatású
CHTKOSTEJ - Ismeretlen hatású

Repülés

Ha a Viet Cong oldalon játszol, akkor fel kell kapaszkodnod a helikopter tetejére, majd a jobb oldalon lemászni. Ezek után azonnal át kellene esned a talajon. Amint elkezdesz zuhanni, jobban járs, ha rögtön megnyomod a [CTRL] gombot, különben tovább zuhansz és sokáig fog tartani mire sikerül visszakerülnöd a felszínre. Miután sikerült a zuhanást megállítani nyomd meg a [SPACE] gombot. Ennek hatására felfelé kellene tartanod, átrepülve a talajon.

A repülést persze nem könnyű megtanulni, főleg ha a billentyűzetkiosztást már átállítottad, ezért ez eltarthat egy darabig. Ha felfelé akarsz repülni, akkor nyomd meg a [SPACE] gombot, ha lefelé akkor a [CTRL] gombot. Ha szeretnéd megállítani a felfelé repülést, akkor nyomd meg a [CTRL] gombot, amíg a lefelé repülést a [SPACE] gombbal tudod megállítani.

Enclave
A Notepad (vagy más) szövegszerkesztőt használva nyisd meg az "environment.cfg" fájlt. Ezt a fájlt az Enclave installációs könyvtárában találod. Add a fájlhoz a következő sort:

CON_ENABLE=1

Mentsd el a fájlt, majd játék közben nyomd meg a [~] gombot. Erre megjelenik a konzol, ahova gépeld be a következő kódok valamelyiket:

cg_menu cheatmenu - Csalás Menü (Isten mód/ küldetés megnyerése)
cmd giveall - Mindent megkapsz
cmd noclip - Átjárhatsz a falakon
cg_menu "god mode" – Isten mód, sérthetetlenség
cg_menu "complete mission" – Aktuális küldetés megnyerése

Figyeld az életerőd színét a bal oldalsó sarokban, ami alaphelyzetben sárgás színű. Ha az Isten mód csalás sikeres, akkor kékeszöld színűre fog változni.

Devastation
Játék közben nyisd meg a konzolt és gépeld be a kívánt a csalást (ha a csalást sikeresen aktiváltad, akkor nem fogsz hallani semmilyen hangot sem, de ha hibásan gépelted be, akkor igen).

god – Isten mód/ sérthetetlenség
allammo – 999 muníciót kapsz
ghost – Átjárhatsz a falakon
walk – Falon átjárás kikapcsolása
sptravel SP3M6-BukkoRoof - Ugrás az utolsó pályára
dopefish - Isten mód, sérthetetlenség, megkapsz minden fegyvert és egy rakás pénzt

Line of Sight: Vietnam
Játék közben nyomd meg a [~] gombot és a megjelenő konzolba gépeld be az egyik kódot, majd az aktiváláshoz nyomd meg az [ENTER]-t.

/cheatcheat – Csalások aktiválása
/fly - Repülés
/ac – Isten mód, sérthetetlenség, örök töltény, repülés
/invis – Láthatatlanság
/ammo – Örök töltény
/godmode – Sérthetetlenség
/winmission – Küldetés megnyerése
/losemission – Küldetés elvesztése
/fovs – az ellenség FOV renderelése
/hitlermode – Hitler mód
/arrival - Ismeretlen hatású
/astar - Ismeretlen hatású
/stats - Ismeretlen hatású
/noint - Ismeretlen hatású
/wpdraw - Ismeretlen hatású
/wpcondraw - Ismeretlen hatású
/give - Ismeretlen hatású
/pathdraw - Ismeretlen hatású
/cvdraw - Ismeretlen hatású

Delta Force: Black Hawk Down
Játék közben nyomd meg a [~] (tilde) gombot majd gépeld a szükséges kódot:

fc1ef2ed – Munició
3cfe170c – Örök munició
91d428aa – Életerő
43b24753 – Láthatatlanság

IGI 2: Covert Strike
Gépeld be a "nada" szót majd utána az egyik kódot:

allgod – Isten mód, sérthetetlenség
allammo – Örök munició
easy – Könnyebb mesterséges intelligencia

Útmutató a játékok világában:

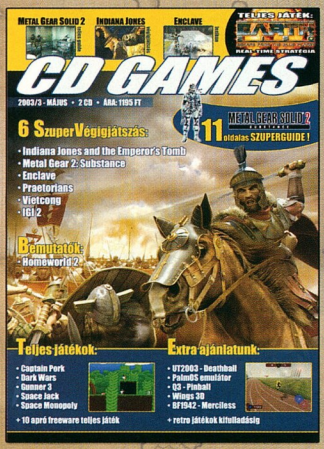
CD GAMES

Szuper végigjátszások:

Indiana Jones
Metal Gear Solid 2
Enclave
Praetorians
Vietcong
IGI 2

Teljes CD-s stratégiai játékmelléklet:

Earth 2150:
Escape to the Blue Planet



kapható az újságárusoknál

www.Iscomputer.hu

Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák - a brutális teljesítményért

Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért

Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért

Ingyenes házhozszállítás Budapesten - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@Iscomputer.hu

LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@Iscomputer.hu

** komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén*

BÁRMELY WESTEL ILLETVE PANNON TELEFONRÓL MŰKÖDIK!

www.textboy.hu

TEXT BOY

nyomd a szöveget!

Ha vezetékes telefonról szeretnél rendelni, hívd a 06-90-432-698 számot!

A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. SMS díjak: logo és csengés: 380 Ft+áfa, társkeresés csak: 76Ft+áfa. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia telefonokra tölthetők le! TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202

SMS-ben így rendelj!

Küld a kiválasztott logó vagy csengés kódját SMS-ben PANNON és WESTEL mobilról a 06-90-626-626 számra.

Csengőhangnál írd a kód után a készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Mission Impossible csengést kéred Alcatelre, küldd: PJ90215 AL
Nokia – NO / Sagem – SA / Motorola – MO
Siemens – SI / Ericsson – ER / Alcatel – AL

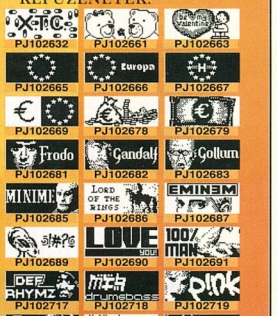
MAGYAR

PJ90616 ..... Bikini - Very hepi
PJ90621 ..... Edda - Almodhatsz
PJ90622 ..... Énekelj tercet!
PJ90625 ..... Hungária - Micsoda buli
PJ90626 ..... Illés - Az utcán
PJ90627 ..... Kimnowak - Hol van az a nyár?
PJ90628 ..... Komár Laci - Mambo
PJ90629 ..... Komár Laci - No miss
PJ90633 ..... Modern Hungária - Csók x csók
PJ90634 ..... Omega - Ezüst eső
PJ90635 ..... Omega - Trombitás Frédi
PJ90637 ..... Prognózis - Tele van a város szerelemmel
PJ90638 ..... TNT - Rendőrnő
PJ90639 ..... R-Go - Ballag a katona (refrén)
PJ90640 ..... R-Go - Ballag a katona (szóló)
PJ90641 ..... R-Go - Létezem
PJ90642 ..... LGT - Ringasd el magad
PJ90644 ..... Kátona Klári - Savanyú a csokoládé 1.
PJ90662 ..... Bery és Vaci Eszter - Egyedül
PJ90653 ..... Unique - Mi van a nevedben?
PJ90647 ..... Csertán & Charlie - Csertáti & Charlie - Szaguldás Porsche Szerelem
PJ90646 ..... Demjén Rózsi - Szerelemvonat

POPZENE

PJ91135 ..... LeeAnn Rimes - Can't Fight The Moonlight
PJ91136 ..... Melanie C - I Turn To You
PJ91137 ..... S Club 7 - Never Had A Dream Come True
PJ91138 ..... Samantha Mumba - Always Come Back To Your Love
PJ91139 ..... Samantha Mumba - Body 2 Body
PJ91140 ..... Whitney Houston - My Love Is Your Love
PJ91141 ..... Bryan Adams - Summer Of 69
PJ91142 ..... Janet Jackson - All 4 U
PJ91143 ..... All Saints - Never Ever
PJ91144 ..... Backstreet Boys - As Long As You Love Me
PJ91145 ..... Backstreet Boys - Show Me The Meaning
PJ91146 ..... Backstreet Boys - The Call
PJ91147 ..... Bosson - Miss Congeniality - One In A Million
PJ90103 ..... Aqua - Barbie Girl
PJ90104 ..... Backstreet Boys - Get Down
PJ90106 ..... Bloodhound Gang - Bad Touch
PJ90108 ..... Britney Spears - Hit Me Baby One More Time
PJ90110 ..... Christina Aguilera - Genie In A Bottle
PJ90121 ..... Jenifer Lopez - Feelin' So Good
PJ90123 ..... Lou Bega - Mambo No. 5
PJ90124 ..... Michael Jackson - Beat It
PJ90125 ..... Modjo - Lady (Hear Me Tonight)
PJ90132 ..... Ricky Martin - Livin La Vida Loca
PJ90133 ..... Robbie Williams - Rock DJ
PJ90134 ..... Santana - Maria Maria
PJ90137 ..... Sisqo - Unleash The Dragon
PJ90139 ..... Spice Girls - Wannabe
PJ90143 ..... TLC - No Scrubs
PJ90150 ..... Aaliyah - Try Again
PJ90152 ..... All Saints - Pure Shores
PJ90154 ..... Backstreet Boys - Quit Playing Games
PJ90157 ..... Britney Spears - Oops ! Did It again

KÉPÜZENETEK:



Csengőhangok **ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, NOKIA, SIEMENS, SAGEM MEGFELELŐ TELEFONJAIRA!**

Küldd el a PJTARS szót a 06-90-631-666 -os számra, kövesd az egyszerű utasításokat és lehet, hogy már ma este randizni fogsz!

BAKIVADÁSZAT:

STAR WARS II: A KLÓNOK TÁMADÁSA

Előre elnézést kérek Juliustól és minden SW rajongótól mai áldozatunk kiválasztása miatt. Jómagam is anno többek között a Csillagok háborúja miatt szerettem bele a sci-fibe és a moziba. De hol volt az akkori technika a mai számítógépes csodáktól! Épp ezért fájó, ha az ember arcába üvölt egy-egy baki egy modern szuperprodukcióból...

Kezdjük talán a film elején a gyilkossági kísérlettel, ami körül van egy pár érdekesség. Leginkább azt nem értettem, amikor Kenobi rágurik a droidra. Ez ugyanis egy bérgyilkos robot. Ahelyett, hogy elkapásakor beindulna valami önmegsemmisítő mechanizmus, foglyul ejtőjét engedelmesen elviszi megbízójához. Vagy ez is egy a Jedi elmetrükkök közül?

Két számmal ezelőtt a James Bond film kapcsán már írtam arról a filmes eszközről, hogy ugyanazt a jelenetet többször is felhasználják. Nos, itt is elcsíphetünk ilyet: amikor a bár közelében Zam, a bérgyilkos hajója lezuhan, és Anakin üldözi az alakváltó lányt. Zam fut, Anakin utána, Zam, Anakin. A fiatal padavan két snittje egy és ugyanaz, ez jól látszik: elrohan egy kivilágított bejárat előtt, majd valakit arrébb tol a bal kezével.
Egy másik furcsaság magában a bárban látható. Amikor Anakin lassan sétál a tömegben, Zam a háta mögé kerül. Ez megint egy váltott snitt, ahol a padavant hátulról látjuk kétszer is, ám érdemes megfigyelni, hogy „Jedi-tince" először (csakúgy, mint a film többi részében) a feje jobb oldalán lóg, ám miután Zam a fegyvere után nyúl, a következő jelenetben a tincs már a bal oldalon van. Egy lila csíkos oszlop helyzetéből arra következtetek, hogy ezeket a képkockákat megfordították, ezért „vándorol át" a tincs a másik oldalra. Hogy miért volt erre szükség, az Lucas mester titka marad.
Van még egy hasonló jelenet: amikor Obi-Wan megérkezik Kaminóra, a klónozókoz. Jobbkezes lévén mindig a bal oldalon hordja a fénykardot, ám amikor a folyosón sétálva nézi a hadsereget, a kard átkerül a jobb oldalra. A közelieken az inge hajtásán jól látszik, hogy ez a képsor meg van fordítva, nyilván a CGI kedvéért (stúdiófelvétel, a színész sétál egy fal előtt, erre applikálják rá majd a számítógép generálta hátteret, a képsorok fordításával azt a hatást keltik, mintha ez egy folyosó lenne az objektum közepén). Ewan McGregornak itt a hosszú köpennyel el kellett volna takarnia az árulkodó tárgyat, de ez nem mindig jött össze. Íme, egy újabb filmes eszköz! (A Titanicban szintén csak egy fél hajót építettek fel, a teljes képet ott is a képkockák megfordításával érték el, ezért ilyen felvételekkor tükrözött tárgyakat használtak, például megfordított rendszámot, átfésülték az összes szereplő haját, stb. Lucasék ezzel nem akartak piszmogni – sajnos ez a film egészére jellemző.) Ha már a Kaminón járunk: a klónozóknak gazdag ügyfelei vannak – ám ezen a bolygón, ahol állandóan vihar van, nyitott leszállópályát találunk. Se fedél, se hangár, a tömött bukszájú kuncsaft hadd ázzon rongygyá, míg beér az épületbe…

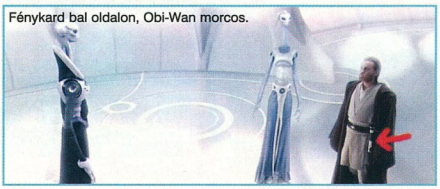
Van még egy kétszer felhasznált snitt, ami azonban eléggé boszszantott engem – ilyeneket azért nem szívesen látok, főleg, mint a bevezetőben utaltam rá, nem egy százmilliós produkcióban. Amikor a Tatooinon Amidala és Anakin veszi Obi-Wan adását, a lány megnyom egy gombot, hogy továbbítsa az üzenetet a Couruscantra. Pár perc múlva, amikor megmutatja a srácnak a csillagtérképen, hogy ők előbb odaérnének a Geonosisra, ugyanezeket a képsorokat látjuk: ugyanaz a gomb, ugyanazok az ábrák a képernyőn. Ezt már hibának rovom fel – olyan nehéz lett volna egy másik gombot megnyomni, és megváltoztatni a monitoron megjelenő ábrát?!

Egy alapszabály szerint kerülni kell rövid, gyors snitteknél a szereplők mögött a gyorsan mozgó tárgyakat vagy embereket, hiszen egy-egy vágástól ezek mozgása darabossá, természetellenessé válhat. Ez sajnos itt is megfigyelhető: a Lars család műhelyében

Hajtincs jobb oldalon, ahogy azt kell, Kozsó módra.

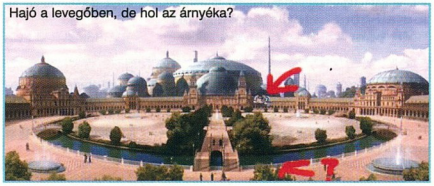
Csintalan tincs jobb oldalt nincs...

Fénykard jobb oldalon, ott a helye.


Fénykard bal oldalon, Obi-Wan morcos.

Ki-Adi-Mundi kék karddal indít...

Aztán Mundi mester földre vált... (ezen még Padmé is csodálkozik)



Hajó a levegőben, de hol az árnyéka?

Még mindig nincs meg az árnyék

Anakin nagyjelenetében, amikor a buckalakóktól visszatér, és először jelennek meg benne a sötét oldal jelei. A munkapad fölött van egy ezüstszürke kijelzőjű, radarszerű műszer. Jól látszik a vágásoknál, milyen összevissza ugrál a fénycsík, elég zavaró – persze ha a hozzám hasonló kukacoskodó ember erre figyel…

Érdekes, hogy mennyit egyszerűsítettek a világ legjobb trükköseinek tartott ILM mágusai is a filmen. Rögtön a film elején érdemes megfigyelni a forgalmat az „égi autópályán" Palpatine szenátor mögött. Egy elég kis minta ismétlődik: két nagy hajó, aztán egy nagy, egy kicsi, majd két kicsi – aztán kezdődik minden elölről. Mivel nincsenek kidolgozva a hajók, szerintem nem lett volna olyan nagy munka a számítógéppel generáltatni valami normális forgalmat… Aztán amikor Padmé csomagol, Anakin az Erő segítségével egy kis golyóval játszik. A golyó tükröződése jól látszik az ablakon, ám a srácé nem. Még érdekesebb azonban kettejük megérkezése Naboora – a hajó átrepül egy „vizesárok" felett, melyet fák szegélyeznek. A fák tükröződnek a vízen (bár a jobb oldali rész elején, a híd mellett van egy tükörkép, amelyhez nem tartozik növény!), a hajó azonban nem. Rövid jelenet, ez sem érte meg a piszmogást…

Yoda mesternek is érdekes tanítványai vannak. Amikor Kenobi belép hozzájuk a bolygóját keresve (ezt sem igazán értettem, annyira nyilvánvaló, hogy mi történt, egy híres Jedi lovag ennyit kiokoskodhatna magától is…), az emberpalánták között van egy gyíkarcú növendék is. Ő a köszöntéskor leghátul áll, a következő snittben már legelöl, majd a végén a balszélen. Mindeközben a szobában a csemeték közül senki nem mozdul, csak ez a kis trükkös fickó teleportálja át magát ide-oda. De lehet, hogy ezt mesterétől tanulta: amikor ugyanis Palpatine szenátor megkapja a teljhatalmat, Jar Jar beszéde előtt Yoda egy kis oszlopon áll. A szenátor beszéde után már hátrébb, egy olyan dobogón, ami addig ott se volt… (Érdemes megfigyelni: Samuel L. Jackson a filmben végig rossz helyre néz, a jelenetbe később beapplikált Yoda mellé vagy fölé, szerintem itt is erről volt szó: annyira mellébámult, hogy az ILM rajzolói kénytelenek voltak erre a kis csalásra. Elég durva…)

A film vége felé, a kivégzéses nagyjelenetben több dolgot is megfigyelhetünk – például hogy a zörejbrigád sem figyelt oda mindenre. A Geonosis populációja, ahogy az több jelenetből is kiderül, cserregő, csattogó nyelvet használ. A zsúfolt arénában azonban egy igazi, földi focimeccs szurkolóinak őrjöngését hallhatjuk (még egy-egy hangos „yeah!" is kivehető) – ennél emberibb zajt nem is találhattak volna…
Egy érdekesség nekünk, játékosoknak: az egyik szörnyeteg kísértetiesen hasonlít a StarCraft egyik Zerg harcosára, a Lurkerre. Kis főhajtás az animátoroktól egy híres/kedvenc játék felé?
Aztán Padmé fantasztikus tornamutatványa se semmi: bár láthatjuk, hogy a lánc, amivel a karjait a feje fölé húzták, feszes, mégis a támadás előtt a csuklói már az arca előtt vannak, és a fogai közé szorított csattal kinyitja a bilincset. Hogy hogyan sikerült megnyújtania az acélláncot, maradjon az ő titka... A lány előtt egyébként is le a kalappal, annak ellenére, hogy széttépik a hátát, egész jól alakít, sőt, a mély seb még csak nem is vérzik, hiszen a fehér dressz végig tiszta marad, egy fölös vércsepp nélkül. És még valami: még egy ilyen heves harcban sem tagadja meg női mivoltát. Miután kilövik a szekerét húzó lényt, és a kocsi mögött keres fedezéket Anakinnal, jól látszik a közeliken egy elszabadult hajtincs. Amikor nem sokkal később körbe veszik őket, haja tiptop, mintha most jött volna a fodrásztól. Mondom, igazi nő…

Ugyancsak az arénában figyelhetjük meg, hogy a lézerkardok képesek a színváltoztatásra. Ki-Adi-Mundi, a hosszúkás fejű, ősz szakállas Jedi mester kék karddal lép színre (miután Mace Windu – Samuel L. Jackson – bejelentkezett Dooku grófnál – „a bulinak vége"), majd a csatában, Padménak háttal már zöld fényű szablyával verekszik. Amikor pedig felszállnak a hajóra, a lövéseket újra kék „neoncsővel" védi. Apropó hajó és védések. Windu is csak az animátoroknak köszönheti az életét! Jól látszik, hogy egy piros lövedék egyenesen a mellének tart – ha nem „fogyna el" a lövés pár centire a testétől, már nem lenne köztünk… (Jackson amúgy is rendkívül enervált itt, láthatóan nagyon unja a banánt.)

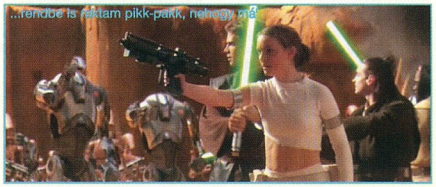
És megint csak Padmé dicsérete: amikor magához tér a sivatagban, és odafut hozzá egy katona, mondván, hogy visszakíséri a parancsnoki központba, ő így felel: „El kell jutnunk a hangárhoz". Arra nem sikerült rájönnöm, honnan tudja, hogy pont egy hangárhoz kell mennie, de mondom, fantasztikus egy csajszi…

Egy érdekes kardtrükköt Anakin is bemutat: amikor Dookuval harcol, és Obi-van odadobja neki a fénykardot, a saját zöld szablyája a jobb kezében van, mestere fegyverét ballal kapja el. A következő snittben már a két fegyver helyet cserélt: kék a jobban, zöld a balban. Trükkösek ezek a Jedi lovagok – ezt legjobban Yodán láthatjuk nem sokkal később. Amikor matuzsálemből harcos ifjúvá válik, és elhajítja botját, az nyomtalanul felszívódik, sehol nem látni, csak akkor materializálódik ismét, amikor gazdája magához szólítja. De ezeken ne csodálkozzunk – hiszen az Erő van velük!

Legyen az Erő Veletek is, legközelebb, ha minden jól megy, kitárgyaljuk az első részt is!

]{redenc

Hogy mi van a hajammal, édes? Már kezemben a hajsütővas...



...rendbe is raktam pikk-pakk, nehogy má'

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

SZIVÁRVÁNY A MONITORON

Hellósztok!!
Lenne egy kis problémám, szóval az, hogy régebbi játékoknál (pl.:Black & White,Insane...stb.) mikor elindítom a játékot és T&L módba állítom akkor játék közben ilyen furcsa szivárványszerűségek jelentkeznek a képen!
A Black & White-ot akárhogy állítom mindig jelentkezik ez a hiba!
Egyébként egy GeForce 2 MX 400 64 MB-s kártyám van és nehogy azt mondjátok, hogy frissítsek drivert, mert ezt már más újságnál is mondták és a legújabb van mindig rajta! Ja és ha lehetne ne legyetek a válasszal túl szűkszavúak! A másik kérdésem, hogy a videókárya tulajdonságainál azt írja ki, hogy AGP (PCI mode) ezt, hogy lehetne kikapcsolni, mert már sok helyről azt hallottam, hogy ez esetleg belassíthatja a kártyát? Ezt, hogy lehetne kikapcsolni? Kérlek FELTÉTLENÜL VÁLASZOLJATOK! BENNETEK VAN MINDEN REMÉNYEM!!!!!
Császtok! DriveR

Hát nem is tudom... talán a legfrissebb driverek nem a legjobbak a két éves, és idősebb játékok esetében. Az én gépemen, amikor még egy Gf2Mx200 nyögött benne, akkor a 12.41-es detonatorral volt hajlandó normálisan futni az Insane. Próbáltam akkoriban a 21-es és a 23-as szériát is, de valahogy az sem volt az igazi, mindig le kellett szednem őket és egy régit felrakni.
Midas

NOLF 2 – ROBBAN A SZIKLA

Sziasztok!
A NOLF2-vel van egy kis gondom. Egy szigeten vagyok. A szigeten megtalálható néhány vár is. A feladat az, hogy robbantsak le egy sziklát, ami rádől a tengeralattjáróra, és utána állítsam meg a "super soldiereket" (van belőlük vagy 10 !!!). Egy hete piszmogok vele! Kérem segítsetek! Előre is köszi Attila

A sziklával gondolom különösebb gondod nincs, ha eljutsz odáig csak a megfelelő helyre kell illeszteni a detonátort és pucolás...Az dinamitrudak alapban nincsenek nálad, ejtőernyővel dobják le utánad a szigetre, így robbantás előtt el kell menni értük. Ha jól sejtem a piszmogást a super soldierek okozzák; pontosabban a likvidálásuk. Az eljárás ellenük a következő; lőjj a háti palackjukra bármilyen ólomlövedékkel, ha pontosan célzol a katonák 10-15 másodpercre ledermednek, ezt kihasználva vedd elő a tűpisztolyt és lődd ki a katonákra a speciális vegyszert tartalmazó patront. A harc előtt érdemes átállítani a super soldierekre halálos vegyszerre a tűpisztoly töltetét, mert alapértelmezésben nem azt lőheted vele, csak sima altatólövedéket, ami vajmi keveset ér a gépemberek ellen. Tehát tűz a hátipalackra. majd jöhet a tűpisztoly.
Ciao
C5

THE THING –AZ ALAGÚT

Hali!
Ott akadtam el,hogy a professzort megmentettem/több kör alakú épületben, majd nem tudom kinyitni az ajtót és visszafelé sem lehet menni, mivel felrobbant az alagút.

Ha minden feladatot teljesítettél, akkor nem kell sehova menni, érted jönnek ... Mármint a felrobbant alagútban.
Bye,
lizard

MOHAA - CSAPATMUNKA

Hali!
Elég rendesen nem tudom, hogy mit is kell csinálnom, azon a pályán, amikor csak távcsövessel tudom leszedni az embereket, mert vagy messze a háztetőn vannak, csak csak a fejük latszik ki. És valami kell meg csinálnom a Bazooka csapattal is! Légyszi segítsetek!!!
Koszi:
Balazs

Akkor ez a lebombázott város lesz. A bazooka csapat (már ami megmaradt belőlük) egy emeleti szobában lesz. Fel kell szedni a páncélöklöt (bazooka) és a hozzá tartozó lövedékeket is. Egy Tigris ellen fog kelleni. Ajánlott sűrűn menteni, mert az ellenség túl jól lő. A szekrényekbe is bebújnak néha.
Bye,
lizard

FEKETE SPLINTER CELL

Szia!
A porblémám a kövi: a Splinter Cell elindítása után Tök fekete lesz a képernyő, se kép se hang! A gépem paraméterei: P3 1Ghz proci, Asus V7100 (Geforce2 MX400) 32 Mb videokártya, 384 Mb Ram, SB Live 5.1 hangkártya, op.rendszer: ME. A videodriver a legfrissebb: 41.09, directx 9 fent van. A videokártya beállítások: Teljesítmény: kiegyenlített, Simítás: ki van kapcsolva, Anizotróp Szűrés: kikapcsolva, Textúraélesítés: kikapcsolva, D3D: Fog table emuláció bekapcsolva, OPENGL: Puffer-cserélő üzemmód automatikus, Függőleges szinkronizálás alapértelmezésben be. Szerinted mi lehet a baj? AZ IGI2 tökéletesen fut, pedig állítólag annak nagy a gépigénye!
Amúgy király az újság, minden jót!
Szíasztok!
Crazyman

Szia Crazyman,
a problémád meglehetősen érdekes, ugyanis az alapverzióval nekem is voltak gondjaim, de az indítással nem. Amit most javasolni tudok, hogy azonnal töltsd le a v1.1-es patch-et a netről. Ez ugyanis nagyon komoly hibákat javít, lehet, hogy számodra is megoldást nyújt. A videókártyád kicsit gyenge lesz a programhoz, javaslom, hogy kapcsold ki a vertikális szinkronizációt. Ez is egy hangyányi gyorsít, de az igazi egy GF3 kártya lenne.
üdv
Ch00ler

MONITOROS PROBLÉMA

Tisztelt PC.games
Olyan problémám van, hogy: A Medal of Honor és a Wolfenstein játékok 60 Hz-en mennek a monitoromon. Az összes többi játék 100 Hz-en megy, mint rendesen! A Wolfenstein akkor megy 100 Hz-en, ha a menüjében beállítom, hogy ne teljes képernyőn fusson - ilyenkor egy windows-os ablakban fut a játék de 100 Hz-en.1024x768-on megy a 17"-os monitoron a játék. Egy GeForce 4 Ti 4200 videokárgyám van. P4 2-GHz-es a procim. Direct x 8, 8.1, 9 van a gépen(mikor melyik). Ja, és XP op. rendszer alatt megy az egész. Lehet, hogy ez a gond? Win.98-alatt, gyengébb géppel semmi gond nem volt. Most meg kifolyik a szemem a 60-Hz miatt. Volt a gépben egy ATI-9000-es kártya is de semmi nem változott. Intel csipszettes az alaplapom 4xes AGP-s. Már minden variációt kipróbáltam, de semmi! Mit lehetne tenni még? Várom válaszát! Köszönettel:
Nádasi János

A Windows XP egyik kellemetlen tulajdonsága, hogy egyes játékokat valóban nem akarja az előre beállított frekvencián megjeleníteni. A problémára persze van megoldás egy segédprogram képében. Az 'nVidia Refresh Rate Fix' egy háttérben futó alkalmazás, mely biztosítja, hogy az egyes felbontásokban még OpenGL vagy D3D alatt se másználjon el a képfrissítés értéke. Sok felhasználó gondolta azt, hogy a Microsoft a 'Windows XP SP1' kiadásával ezt a hibát is orvosolja, de sajnos mindannyian tévedtek.
Midas

AKADÁSOK A MAFIAÁBAN

Hi,hello,csá,szia!
Van egy óriási problémám! Akadozik a Mafia. Konfigom: Celeron700MHz,128MB SDRAM, TNT2 32MB videok.,Matsonic alaplap. Reménytelen? Mit tegyek, ha nem reménytelen? Pedig mindent levettem!

Maga a konfig elméletileg egy lebutított grafikával lefuttatná a játékot, de a pontos diagnózishoz szükség lenne az operációs rendszer fajtájára és arra hogy mennyi szabad hely van a merevlemezen. A helyszűke vagy a

Windows öreg volta ugyanúgy oka lehet a lassúságnak, mint egy rosszul feltelepült driver.
Midas

ALAPLAP ISMERET

Kedves PC.GAMES TEAM!
Lenne egy nagy kérdésem az Alaplapom: Asus A7A133 erről én semmit nem tudok mennyire jó ez?? A procim: AMD Athlon 1.2Gh , A CPU COOL hőmérséklet figyelőt használom 3 értéket ír ki TEMP 1: 35* fok TEMP 2: 58-60* fok TEMP 3: -0,5* fok Melyik micsoda?? Elmagyaráznátok KÉRLEK!! Meddig lenne érdemes húzni??,Milyen hűtő lenne az ideális?? A videokártyám: ABIT Siluro GF4 Ti 4200
Előre is köszönöm!!
Szabolcs
ui.:kérlek vagy újságba vagy E-MAIL-ba válaszoljatok

A 'temp 1' valószínűleg az alaplapi chipset hőmérséklete. A 35C éppen jó, de nem szabad problémának lennie 40 fölött sem. Ha van a chipseten ventillátor, akkor a húzást is nyugodtan bevállalhatod; ha nincs, akkor bármilyen számítástechnikai boltban kapsz egyet. A 'temp 2' a processzor hőmérséklete, annak értéke jó, ha nem megy 60C fölé. Tuningnál értelemszerűen emelkedik a hőmérséklet (sajnos a régi athlonoknál egyébként is elég magas az alap hőfok), így mielőtt tuningolni kezdesz, érdemes egy hatékony hűtőbordát és egy sok levegőt megforgató ventillátort beszerezni. A 'temp 3'-ra sajna nincs ötletem.
Midas

OPRENDSZER VÁLASZTÁS

Hello!
Nos az lenne egyszerű kérdésem hogy milyen op.rendszert rakjak fel a gépre??? Xp-m van deeeeeeeeeee, na jó nem mondok semmit inkább a ti véleményetekre vagyok kíváncsi!!!

Előre Kösz:
----------NEO----------
U.I:Üdv a szerkesztőségnek!!!

Milyen érdekes kérdés... az én válaszom az, hogy attól függ, milyen a konfigurációd. Egy P3-as gépre olyan 1Ghz-ig én Win98-at tennék, afölött XP-t a legújabb termékfrissítésekkel. Az XP lassú egy régi gépen, viszont egy újon biztosan gyorsabb a Win98-nál. Másik kérdés, hogy milyen munkát akarsz a géppel végezni? Ha csak irodai munkát végzel vagy Internetezel, akkor egy Linux, viszont játék és multimédia esetén lásd az előző mondatomat.
Midas

A REGISTRY TURKÁLÁSRÓL

Hi!
Nem akarlak titeket sokáig zavarni, de lenne néhány kérdésem. Most nem ilyen hogy-kell-elindulni-az-autóval-a-Maffiában cíművel, hanem más jellegűvel. Na mind1. Szóval: az áprilisi pcgames-ben (nem a dvd-s) olvastam a tuning rovatot és ottan az vót hogy: windóz tricks: konzol szinei: ... látogassunk el a registry-ben a ... na szóval a kérdésem az lenne hogy hol van a registry. Lehet hogy elég gyökér kérdés de légyszi segítsetek! ... akárki! Előre is tenx. Ja meg a másik kérdésem az hogy hogyan lehet a Generalsban az oroszokkal lenni? Tudom, tudom nyissam meg a konzolt de hol? A játékban shift+~ paranccsal? Bocs a zavarásért és köszi mégegyszer.
HALI ALLE:
Baalie

Az első kérdésedre a válasz: nyisd meg a start menüt és a futtatáshoz írd be, hogy 'regedit'. A kérdésből ítélve nem vagy igazán járatos a Windowsban, így javaslom, hogy mielőtt nagyon belenyúlnál és valami rosszul sikerülne, csinálj egy rendszermentést a 'system restore'-al. (Persze ha nem Windows XP-d van, akkor ez a lehetőség sajna ugrott.)
Midas

Szia!
Ez a kérdés egyáltalán nem gyökér, bennem is felmerült anno, mikor először tanácsoltak az okosok egy problémám megoldásához valami registry-turkálást. A megoldás: a regisztrációs adatbázishoz a Regedit nevű progival férhetsz hozzá, amely a Windows része. Legegyszerűbben a Start menü "Futtatás" parancsával indíthatod el a "regedit.exe"-t.
Immortal

IGI 2 ÉS AZ ŐRSÉG

HELO! PC.GAMES
Elakadtam az igi2-nél még az első pályán sem tudok átjutni. Mret van egy ház ahova be kell menni de nem lehet. A hídon meg nem tudok amenni mert észrevesznek és riasztják az őrséget (nekem annyi). Próbáltam keresni a neten kódokat de nem találtam egyet sem. Ere szeretnélek megkérni hogy tudnál e küldeni egy pár kódot.
ELŐRE IS KÖSZI DÁVID!

A leírtakból ítélve a problémád az Action billentyűparancs használatának hiánya. Azt javaslom vedd a fáradságot e funkció beállítására. Ami a használatot illeti, ha egy épület valamelyik ajtaja, vagy egy lakattal lezárt drótkerítés kapu nyitható, azt az ajtó/kapu előtt álva felvillanó kis ikon jelzi a számodra; ilyenkor az Action billentyűt használva hősünk nekilát a zár feltörésének, mely tevékenység megkezdését egy vízszintes diagramm jelez. Ha a vörös csík végigfut a kijelzőn; a zártfeltörés sikerrel járt, az ajtó/kapu kinyílik, a továbbhaladás akadálya elhárítva. A konkrét küldetés kapcsán, a túlpartra két módon tudsz átjutni: vagy a folyó fölött átívelő futószalagon átmászva, vagy a hidat lezáró kerítéskapu kinyitásával.
Ciao
C5

LARA BOSSZÚJA

Megakadtam a The last revelation, Tomb Raider játékban. Tud valaki segíteni? Az én Larám megszerzi Horusz amulettjét, de utána nem tudok tovább haladni. Bemegyek a következő szobában és a belépésemmel egy pillanatban, kinyílik a három szarkofág. Eltolom az ülőszobrot, kicsalom a múmiákat, és semmi nem történik. Mi a megoldás? Ha tudod létszíves, áruld el részletesen
Előre is köszi Ploiku

Javaslom a weblapot áttanulmányozásra, ugyanis amit Lara Croft-ról tudni lehet és érdemes (legyen az játék végigjátszása vagy a film), ott megtalálod.
Üdv.
Midas

FPS PROBLÉMA HEGYEK

Tisztelt Szerkesztőség!
Van két játékom, amiben nagyon elakadtam! Ezek a Hitman 2: Silent Assassin és a 007 James Bond: Nightfire. A Hitmen-nal az a gond a St. Peterburg Stakeout nevű pályán, hogy amikor a célszemélyt (vörös bőrkabátos ember) kinyírom vége van a missziónak. Ezt rengetegszer meg próbáltam más variációkkal de nem jó. Kérlek benneteket, hogy segítsetek! A 007-es pedig nem akar továbbjutni a High Treason-no. Kérem, írjátok le a végigjátszását, ha tudjátok. És kérlek benneteket, hogy a mobiltelefon használatát is írjátok le. Mert nem tudom (már mint a játékban) kezelni.
Előre is mindent köszönök!
Kovács Zoltán

Hitman 2:
Az épületben tényleg több azonos fizimiskájú tiszt van egy rakáson, így tulajdon képpen két dolgot tehetsz. Mielőtt rárontasz a kompániára mentesz egyet, így kis mázlival 2-3 kísérlettel megvagy (bevallom nekem így sikerült), vagy kiprecizkeded a dolgot az alábbi módon; a lépcső felénél jobbra, ajtón be, cél az asztal átellenes oldalán ülő tábornok.

007 James Bond:
A 6. küldetés leírása önmagában kitenne fél oldalt, így írd meg plz. hogy mi a konkrát probléma.
A telefon valójában egy rejtett acélsodrony vető, amivel fel tudod húzni magad, erkélyekre, tetőkre stb. A mobil használata: keresd a drótkötél beakasztására alkalmas kis fémgyűrűt a tetőszegélyeken, (kis ezüst karika kinézettel) és vedd "célba" a telefonnal. Ha pontos voltál a készülékből kipattanó drótkötél rögzül, és már kezdheted is magad felcsévélni.
Ciao
C5

RIASZTÓ PROBLÉMA

SZIA!
Lenne egy problémám a Splinter Cell-el kapcsolatban. A 2.küldetés-ben akadtam el.Méghozzá pedig annál a résznél ahol az erkélyen vagyunk, és az ereszen keresztül kell eljutni egy másik erkélyig. Amikor úgy a közepénél járok, akkor egyszer csak beindul a riasztó. Pedig minden kamerát kilőttem és minden embert megöltem aztán pedig elrejtettem. Mi lehet a baj ? Az újság nagyon király!
Siki

Szia,
a probléma az, hogy nem rejtettél el minden hullát, vagy leütött őrt egy sötét sarokban. Valamelyik tehát nem lett tökéletes, így aztán megtalálták. Persze ez nem valami szép a készítőktől, de jobb, ha hozzászoksz, hogy érdemes eltüntetni az összes hátrahagyott nyomot.
Ch00ler

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Sziasztok! Most jöhetne az, hogy üdvözlök mindenkit és írok az időjárásról, meg a Húsvétról, de nem. Úgyis mindenki meglocsolta a magáét és ki is józanodott már. Helyette megosztom veletek egy tapasztalatomat. Az utóbbi években divat lett a következő mondat: „Minden idők legjobb…" és használják is mindenfelé bőven. Mivel imádom a közhelyeket, ezért én sem maradok ki, következzék tehát minden idők egyik leghasznosabb / legszexisebb / legcukrosabb / legnagyobb / legvízállóbb tanácsadó rovata!

Hi!
Azt az ülőbikagyalázós levelet egyik kedves osztálytársam írta:)) De télleg nekem csak annyi közöm volt hozzá, hogy amikor a novellámat fogalmazgattam, akkor pont mellettem ült és elhatározta, hogy lejárat.
Amúgy fájt az a meggyanúsítás, hogy én gyaurnak titulálom magam. Nem lennék olyan elvetemült, hogy önnönmagam szidásának eszközével élvén kerüljek be a Magasságos És Mindenki Által Nagy Tiszteletnek Örvendő Tanácsadó Rovatba. Amúgy meg adtál Te már valakinek valamilyen tanácsot?
Te nem is írsz más cikket az újságnak csak a levrovot??? Ebből hogy élsz meg? Utánanéztem a stábfotónak. Bevittem binárisan JPG formátumban, ahogy mondtad a levelezésben, de családnom kellett. Pontosabban nem csalódnom, csak rájöttem, mi alapján választottál nevet. Ahogy néztem a képet a szememben ötlött egy alacsony, félig kopasz, csillogó lábú, rövidgatyás alak (csillogólábú ergo szőrtelen). És ez vőltál Te, mert megnéztem, hogy az az emberke a bináris kódban hol helyezkedik el és Te voltál az. Legalábbis a leírásod alapján az lehettél Te. Mivel jobboldaladon egy nagymellű bombázó volt egy poszteren, a baloldaladon meg egy schwarzenegger kép. **(Jajj Te kis butus, én akkor még az a nagymellű bombázó voltam… -S.T.)**
A fotón még valami furcsa füstszerű izé is megfigyelhető volt. Voltak még rajtad kívül is emberek (mellesleg nagyon messze álltak), igaz gázmaszkban, lehet azért, mert a füstszerű valami hónaljkutyakakiszag lehetett (gy.k. izzadság).
Tsá!
Mcsabee as Sir Integral as Ülőbika

Napot! Hát hol kezdjem? Talán ott, hogy maga minden idők egyik legszorgalmasabb levélírója, aztán rögtön folytatom azzal, hogy térdre esem, majd négykézláb a tisztelt törzsfőnök felé kúszva esedezem bocsánatáért, amiért sajnos rövidke eszemmel valamiféle összeesküvést gyanítottam az elmúlt hónapban. Csak olyan paranoiás vagyok és mindenfelé mindenféle (hmm szellemes! :) konspirációtól tartok.
Mennyi kérdés! Te aztán kíváncsi vagy. Hát ennyi irkálásból tényleg nem élnék meg, még akkor sem, ha csak napfénnyel és levegővel táplálkoznék, ahogy teszi ezt néhány szélsőségesen vegetáriánus mókamester. Bizony van egy polgári (vagy inkább kispolgári) foglalkozásom is, de ezt meghagyom találgatásod tárgyának, még a végén felismernének és az egy paranoiásnak sosem tesz jót. Amúgy igazán virgoncak lehetnek az ujjaid, ha a stábfotót beírtad, de attól tartok összetévesztetted a Duke Nukem forráskódjával, azért láthattál a képen izmos hapsit+Lolo Ferrari legszebb hagyományait (mint tudjuk Ő rendelkezett minden idők legnagyobb mellbőségével!) továbbvivő bombázót. Egyébként füsttel és gázálarccal én nem nagyon vicclenék, mert ki tudja még valaki magára veszi és megsértődik.

Helló!
Nagyon tetszik az újságotok!!! Minden hónapban megveszem. (DVD) Csak egy kicsi esztétikai problémám lenne a lappal. Az utolsó 15 oldal lapjai miért olyan kemények? Miért nem olyan sima(selymes),mint az előző 85 oldal?
Lehetséges, hogy ezen a közeljövőben változtatni fogtok?
Amúgy evvel több haverom is így van, aki veszi az újságot.
A tartalommal amúgy semmi bajom(király).
Kérlek benneteket, hogy írjatok vissza!!!! Sziasztok

Üdv! A kérdés jó, nem Te vagy az első, aki föltészi, gyanítom hiába válaszolok, nem Te leszel az utolsó sem. Szóval arról van szó, hogy régebben feltettünk egy kérdést a levrovban, hogy milyen extrém körülmények között lehet használni a lapot, erre valaki azt írta, hogy ARRA is jó. Nem írom le, bizti tudjátok, de tényleg nem írom le, tőlem ilyet nem fogtok olvasni, az biztos. Na, szóval gondoltam a levelezés és környéke csak ne szolgáljon eszközéül e nemtelen cselekedetnek és bekeményítettem a lapokat, hogy garantáltan senki ne csináljon vele semmit az olvasgatáson kívül abban a kis mellékes helységben! ***Hogy mi nem vagyunk a Laboratoár Gárnyié (És itt most nem azért írtam fonetikusan, hogy így legyek humoros, hanem mert nem toom leírni. Borzasztó!) és sajnos az utolsó pár lap bekeményedett a nyomdában. Viszont jó hír, hogy most már kenegetjük mindenféle krémmel és várjuk a hatást, hátha a vége is olyan selymes lesz, mint a többi része.***

Yes, Sir!

Vagyis: re.
1. Aszontad, hogy mikor Bagó Petya azt írta a Tony Tough cikkében, hogy Larry és Tony kopasz volt, nem a hajára gondolt. Hát mire? Már ötletem sincs, szabad a gazda.
2. Hát izé, én...ö...nem találtam az 1. számban stábfotót. Melyik oldalon van?
3. A 2002/1 számban volt egy 100valahányas oldalas cheatvégigjátszás melléklet, az újság ára 100oldallal akkor 798ft volt. MOST 48oldal a végigjátszás melléklet, 100 oldalas az újság, ÉS 998FT-BA KERÜL! Ezzel hogy számolsz el?! Infláció, mi?
4. Most jutott eszembe, hogy a mostani számhoz volt cd is, de erről nem beszélünk.
5. Nem lesz egy újévi Pc.Games poszter-naptár? 6.Ja: az égési sérülésben elhunytak nem kapnak kedvezményt a hamvasztásnál? 7.AZ még mindig nincs. De ha neked van, akkor várom. Ennyi.Byez: SoLo

Hello! Hát menjünk csak sorjában, mindenre válaszolok.
1. Természetesen arra gondoltam, hogy ott kopasz, ahol az a testrésze van, amiről mindig eszembe jut, hogy a fölötte lévő testrészről én még sose hallottam. Larry minden idők egyik legnagyobb szívtiprója volt, adnia kellett magára! Világos már?
2. Sajna tévedtem, nem az első számban volt, hanem az első levelezés mellékleteként jelent meg, nézd csak meg, ott van, bár egy kis kézimunkát igényel!
3. Ezt a kérdést nem is értem. Próbáld meg feltenni anélkül, hogy érthetetlen matematikai számításokba kellene bonyolódni, és akkor válaszolok.
4. Ez nem is kérdés, úgyhogy most helyetted én kérdezek: Hogy hívják a gyerek villamosszéket?
5. És a koszkölcsönzőt?
6. Nem, kivéve ha egy megható autodaféról van szó, ott ugyanis az ár már eleve tartalmazza az elhunyasztást és a hamvasztást is. Two in One!
7. Úgy érzed, hogy minden kérdésedre kielégítő választ kaptál?

Na már megint itt a vége, szomorúan búcsúzom jövő hónapig, írjatok, ha még nem tudjátok fejből itt a cím: *level@pc.games.hu*. Mindenkinek pusszantyú:

Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

PILÓTÁK

Cessna 152: "A repülési szint: 3700." (gy.k.: FL3700 = 370000 láb = kb. 113 km.)
Irányító: "Vettem, hívja a Houston-i űrközpontot!"

727-es pilótája: "Tudta, hogy 2000 dolárunkba kerül egy 360 fokos forduló ezzel a géppel?"
Irányító: "Vettem, akkor 4000 dollárnyit kérnék."

Beech Baron: "Uh, Torony, erősítse meg, hogy a 747-es előtt kell gurulnom."
Torony: "Nyugi, nem éhes."

Tanuló: "Eltévedtem. Egy tó fölött vagyok és a nagy E fele megyek."
Irányító: "Csináljon néhány 90 fokos fordulót, hogy be tudjam azonosítani a radaron." (Rövid szünet)
Irányító: "OK. A tó valójában az Atlanti-óceán. Javaslom, hogy forduljon a nagy W fele azonnal..."

Torony: "...és mellesleg megjegyzem, hogy a középvonaltól kicsit balra volt a leszállás közben."
Speedbird: "Igaz. Az elsőtisztem pedig kicsit jobbra volt tőle."

Irányító: "USA353, (sic!) hívja Clevelandet a 135.60-on." (szünet)
Irányító: "USA353, hívja Clevelandet a 135.60-on." (szünet)
Irányító: "USA353, olyan vagy mint a feleségem, sosem figyelsz!"
Pilóta: "Központ, itt USA553. Talán ha a feleségét az igazi nevén szólítaná, akkor figyelne magára!"

Irányító: "Air Force 53, úgy tűnik, hogy a hajtóműve... oh... mindegy, látom már katapultált."

Pilóta: "... irányra kérek engedélyt, hogy elkerüljük."
Irányító: "Mit akarnak elkerülni?"
Pilóta: "A további késést."

Egy gyönyörű nyári nap sok termikkel a dán Billund reptér közelében:
Irányító: "B2-es és D5-ös vitorlázó, mi a helyzetük és magasságuk?"
B2: "A bányató felett vagyok, 6400 láb magasan."
D5: "Ugyanott, ugyanolyan magasan." Irányító (nyugodt, száraz hangon): "Akkor vegyek elő egy összeütközés bejelentő űrlapot??"

Irányító: "Végső megközelítést végző repülő: menjen egy kört, repülő van a leszállópályán!"
Tanuló: "Vettem."
(folytatja a megközelítést)
Irányító: "Azt mondtam MENJEN KÖRBE!"
Tanuló: "Vettem."
A tanuló nem reagál, leszáll a pálya végén, odagurul a pálya közepén álló kétmotoroshoz, körbemegy körülötte, majd folytatja a gurulást a parkolóhely felé.

Pilóta: "Jó reggelt, Frankfurt! KLM 242 indítást és hátratolást kér."
Torony: "KLM 242, az indításra és hátratolásra két óra múlva számíthat."
Pilóta: "Kérem erősítse meg: két óra késés?"
Torony: "Megerősítem."
Pilóta: "Ez esetben törölje a "Jó reggelt!"-et."

Torony: "Cessna G-ABCD, mik a szándékai?"
Cessna: "Szeretném letenni a pilóta vizsgát és a műszeres repülésre jogosító papírt."
Torony: "Úgy értem, a következő öt percben és nem évben."

Egy DC-10-es túl gyors landolása után.
San Jose torony: "American 751, a leszállópálya végén kanyarodjon jobbra, ha tud, ha nem, akkor az autópályáról a 101-es lehajtónál térjen le Guadalupe felé."

Eltévedt tanuló: "Ismeretlen reptér, ami felett egy Cessna 150 köröz, azonosítsa magát!"

Egy pilótatanonc és az oktatója a felszállópályán várakoznak, amikor hirtelen a szomszédos erdőből egy szarvas tűnik elő és a pálya közepére fut, ahol megáll és csak bámul a repülőre.
Torony: "Cessna XXX, felszállási engedélyt megadom."
Tanuló: "Mit kéne tennem? Mit kéne tennem?"
Oktató: "Mit gondol, mit kéne tennie?" (gondolkodik-gondolkodik-gondolkodik)
Tanuló: "Talán ha feléje gurulok, az elijeszti."
Oktató: "Jó ötlet."
(A szarvas felé gurulnak, de az macsó és nem mozdul.)
Torony: "Cessna XXX, felszállási engedélyt megadom."
Tanuló: "Mit kéne tennem? Mit kéne tennem?"
Oktató: "Mit gondol, mit kéne tennie?" (gondolkodik-gondolkodik-gondolkodik)
Tanuló: "Talán szólni kéne a tornyonak."
Oktató: "Jó ötlet."
Tanuló: "Cessna XXX, egy szarvas van előttünk a pályán." (hosszú szünet)
Torony: "Vettem XXX, maradjon a helyén. Szarvas a NN-s pályán, a felszállási engedélyt azonnali indulásra megadom." (Két másodperc múlva - valószínűleg véletlen, hogy éppen akkor - a szarvas visszafut az erdőbe.)
Torony: "Cessna XXX, a felszállási engedélyt megadom. Vigyázzon a startoló szarvas által keltett turbulenciára."

* * *

Egy nap a nyuszika vígan szalad az erdőben, amikor egy fa tövében meglát szivarozni egy szarvast:
- Mit csinálsz? Megbolondultál? Egy ilyen szép napon a jó levegőn mérgezed a tüdődet? Gyere inkább, s szaladj velem, hogy oxigénnel teljen meg a tüdőd!
- Igazad van! - mondja a szarvas és elkezd szaladni a nyuszival.
Amint szaladnak, meglátják a rókát, az orra a kokainba lóg.
- Hé te! - mondja a szarvas, itt a természet közepén kokainozol? Gyere, inkább szaladj velünk, hogy teljen meg a tüdőd oxigénnel!
- Igazad van! - mondja a róka s elkezd ő is rohanni a többiekkel.
Egy kicsit később találkoznak a farkassal, amint az épp egy injekciós tűt tart a kezében egy adag tiszta heroinnal.
- Hé, itt a természet lágy ölén akarod belőni magad? Gyere inkább szaladj velünk, hogy teljen meg a tüdőd oxigénnel! - mondja a róka.
- Menjetek a picsába! Minden áldott alkalommal, amikor a nyuszika bekap egy extasy-t, mi rohangásszunk fel-alá az erdőben?!

* * *

Darwin díj 2002 Top 10 - vagy kamu?

És igen! Végre megvan, amire vártunk... a 2002-es Darwin-díj! Végre megvannak a jelöltek! Akik nem tudják, mi az a Darwin-díj? Elismerés azok számára, akik az évben a leghülyébb módon haltak meg.
Mint mindig, az idén is éles volt a verseny. Úgy tűnik, néhány jelölt egész életében erre a megmérettetésre készült!

1. Szeptemberben Detroitban egy 41 éves férfi belefulladt a hatvan centis vízbe, amikor fejét egy negyven centiméter széles csatornarácson átpasszírozta. De beszorult, és közben megemelkedett a csatornaviz...
   Ok: Beejtette a kocsikulcsát.

2. Buxton, North Carolina: Egy férfi meghalt a tengerparton, amikor egy két méter mély lyuk - amit a homokba ásott, és beleült - beomlott.A parton levők elmondása szerint a 21 éves Daniel Jones poénból ásta a vermet (vagy a szél ellen védelmül), és csütörtökön délután, amikor beomlott, éppen egy napozószékben ült a gödör alján. Másfél méter magas – meglazult – homokréteg zuhant rá. Az emberek a parton a kezükkel, és lapátokkal próbálták kiásni a Woodbridge-be (VA) való Jones-t, de nem találták meg. Egy mentőcsapatnak speciális felszereléssel együtt is majdnem egy óráig tartott, mire kiszabadították, miközben 200 ember állta körül őket. Jones a kórházban meghalt.

3. Februárban a 24 éves Santiago Alvarado meghalt Lompoc-ban (CA), amint arccal előre bezuhant a tetőn át egy kerékpárboltba, amit éppen ki akart rabolni. A halál akkor következett be, mikor a hosszú lámpa, amit a szájába tett, hogy a kezeivel szabadon dolgozhasson, földet éréskor a koponyaalapjába fúródott.

4. A dahlonega-i rendőrség szerint a 20 éves Nick Berrena gyakornokot januárban gyakornoktársa, a 23 éves Jeffrey Hoffman szúrta halálra, mikor megpróbálta bebizonyítani, hogy nem tud áthatolni a kés a védőmellényen, amit Berrena viselt.

5. A 26 éves ifj. Sylvester Briddell februárban halt meg Delbyville-ben (DE), amikor megnyert egy fogadást, amit a barátaival kötött. Ők azt mondták, nem merne egy négy golyóval töltött revolvert a szájába tenni, és meghúzni a ravaszt. De...

6. Februárban, Windsor-ban (Ontario) a 27 éves Daniel Kolta, és a 33 éves Randy Taylor egy frontális ütközésben vesztettek életüket, holtversenyben megnyerve így egy "csibefutamot", amin szánkóval indultak.

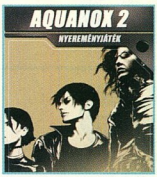
7. Guthrie-ben (OK), októberben Jason Heck megpróbált elpusztítani egy százlábút egy, 22-es kaliberű pisztollyból leadott lövéssel, azonban a lövedék lepattant egy kőről, és fejen találta Antonio Martinezt, szétroncsolva a koponyáját.

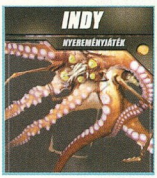
8. Elyraban (Ohio), októberben Martyn Eskins, miközben megpróbálta a pincéjében letakarítani a pókhálókat, úgy döntött, hogy a seprű mellett propángáz-fáklyát is használ. Leégett házának első, és második emelete. Vele egyetemben.

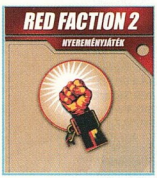
9. A 47 éves Paul Stiller holttestét az Andover Townshiphoz (NJ) vezető úton találták meg. Feleége Bonnie csodával határos módon túlélte a balesetet, életveszélyes sérülései ellenére. Az ő elmondása alapján ismerjük a történteket. Hajnali 2 óra körül, miközben autókáztak hazafelé, a fáradt házaspár meggyújtott egy szál dinamitot - állítólag horgászathoz kellett - , és megpróbálták kihajítani az ablakon. Állítólag heccből. De az ablak fel volt húzva...

10. A 46 éves Friedrich Riesfeldt állatkerti gondozó a székrekedéssel küzdő Stefan nevű elefántnak 22 adag hashajtót, több mint 35 kg fügét, és aszalt szilvát adott. Amikor a vastagbőrű mindezt kiadta magából, a gondozót egy mázsa ürülékbe fojtotta. A nyomozók szerint a balsorsú Friedrich a beteg elefántnak éppen egy olívaolajas beöntést akart adni, mikor a megkönnyebbülő állat ráürített. Az elefánt váratlan széklete teljes erővel a földre taszította Riesfeldt urat, ahol beverte a fejét egy kőbe, és elveszítette eszméletét. Közben az elefánt fölötte ürítette tovább a beleit - mondta a döbbent paderborni rendőrségi nyomozó, Erik Dern. "Mivel senki nem volt a közelben, aki segíteni tudott volna, legalább egy órát feküdt a szarban, mielőtt egy járőr arra ment, addigra azonban már megfulladt.

JÁTÉKSZELVÉNYEK







2003. április 1. - Megjelenik a C&C Generals v1.5, a Starcraft v1.10 és a Starcraft: Brood War v1.10 javítás. Bejelentik a Northland (Cultures 3) fejlesztését. A Blizzard keményen lecsapott a Battle.net-es csalókra. Elhalasztják a Savage megjelenését.

2003. április 2. - Bejelentik a Battlefield 1942: Secret Weapons of W.W.II-t.

2003. április 3. - Kijön a Purge v1.4.3 és a Mafia v1.1 javítás.

2003. április 4. - Bejelentik a Railroad Tycoon 3-t, és a Tony Hawk 4 PC-s verzióját. Elindul a Pirates of the Caribbean, a Chaser, a Jedi Academy, a Warlords 4 és a BlowOut weboldala. Geoff Crammond fejlesztésével készül a Stunt Car Racer.

2003. április 6. - Megjelenik a Red Faction II v1.01 patch.

2003. április 7. - Bejelentik a Conflict: Desert Storm folytatását. Kiadják a SimCity 4 v1.0.272.0, a Far West v1.01 és a Vietcong v1.01 javításokat.

2003. április 8. - Megjelenik a Post Mortem első javítócsomagja. Az Activision bemutatja a Call of Duty-t.

2003. április 9. - Bejelentik a Naval Ops: Warship Gunner-t. Kijön a Red Shark játszható demó és a TOCA Race Driver v11_120 patch.

2003. április 10. - Bejelentik az American Conquest kiegészítést. Kiadják a Devastation v380 és a Raven Shield v1.1 javításokat.

2003. április 11. - Megjelenik a Postal 2 demója, és a Warrior Kings: Battles v1.1-es, valamint a Master of Orion 3 Data Patch-e.

2003. április 12. - Kijön az Indiana Jones and the Emperor's Tomb játszható demója.

2003. április 14. - Kiadják a Splinter Cell v1.2 javítást. Bejelentik az Age of Mythology kiegészítő lemezét, a Serious-engine-es Nitro Family-t és a Top Gun: Combat Zones játékot.

2003. április 16. - Kijön a Harbinger v1.10 patch, bejelentik a Camelot Housing-ot, az Operation Flashpoint 2-t és a Lords of EverQuest-et.

2003. április 17. - Megjelenik a World War II: Frontline Command demó.

2003. április 18. - Aranylemezen az Enter the Matrix és az Empire of Magic.

2003. április 19. - Megérkezik a Black Hawk Down v1.2.0-es patch.

2003. április 21. - A Valve bejelenti, hogy a Half Life 2 az E3 kiállításon debütál. Kijön az Indiana Jones and the Emperor's Tomb v1.01 patch. Újabb Rainbow Six kiegészítőt jelentenek be, Rainbow Six 3: Athena Sword néven. A LucasArts bejelenti újabb klasszikusának folytatását, a Secret Weapons Over Normandy-t.

2003. április 22. - Kiadják a Bandits: Phoenix Rising v1.1-es és az Arx Fatalis v1.17-es javításokat.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (ÁPRILIS - MÁJUS)

101 Dalmatians Collection	Disney	2003.05.05	4 990
A Szerencse Fiai	CENEGA	2003.03.25	3 990
Aquanox 2: Revelation	JoWooD	2003 Q2	10 990
Bandits	Panvision	2003.03.25	10 990
Big Mutha Truckers	Empire	2003.04.11	9 990
Blitzkrieg	CDV	2003.05.16	9 990
Blood Rayne	Majesco	2003.04.18	9 990
Breed	CDV	2003. július	10 990
Chaser	JoWooD	2003 Q2	10 990
Cl: Disney Magic Artist 4-Deluxe	Disney	2003.04.10	2 990
Cl: Donald Quack Attack	Disney	2003.04.10	2 990
Cl: Emperor's New Groove Action Game	Disney	2003.04.10	2 990
Cl: Mickey saves the Day	Disney	2003.04.10	2 990
Cl: Monsters Inc., Action Game	Disney	2003.04.10	2 990
Cold Zero	JoWooD	2003 Q2	7 990
Crime Scene Investigation	Ubisoft	2003.04.24	7 990
Devastation	HD Interactive	2003.04.18	10 990
DMA Cartoon Maker	Disney	2003.05.05	4 990
Dragon's Lair 3D	Ubisoft	2003.04.24	7 990
Enter the Matrix	Infogrames	2003.05.14	18 990
Ghost Master	Empire	2003.04.18	9 990
Gothic 2	JoWooD	2003 Q2	10 990
H4 Wings of War English	3DO	2003.04.01	7 990
Heroes 4 WOW magyar	3DO	2003. május	7 990
HUGO - Hajsza a fekete gyémánt után	ITE media	2003.03.31	6 990
HUGO Az urben	ITE media	2003.03.31	6 990
Indy Racing League	Codemasters	2003.Q2	10 990
Knight Rider	Davilex	2003.03.25	5 990
Lucas: Indianna Jones & the Emporers Tomb	Lucasarts	2003.03.28	9 990
March!: Offworld Reacon	BUKA	2003.04.10	9 990
Medieval Total War: Viking Invasion	Activision	2003.05.09	5 990
Napoleon	Infogrames	2003.05.15	6 990
Neighbours from Hell	JoWooD	2003 Q2	7 990
Neverwinter Nights Exp. Set: Shadows of Undrentide	Infogrames	2003.05.30	9 990
NGT (Roland Garos US Open)	Wanadoo	2003.05.30	5 990
No megálj csak	1C Company	2003.03.28	4 490
PARADISE CRACKED	BUKA	2003.04.10	12 990
Piglet Junior Game	Disney	2003.04.17	4 990
Port Royal	Ascaron	2003.03.28	10 990
Pro Beach Soccer	Wanadoo	2003.05.30	7 990
Red Faction 2	THQ	2003.05.30	5 990
Robocop	Virgin	2003.05.02	10 990
The Hulk	UI	2003.06.13	9 990
Timothy	CENEGA	2003.03.25	3 990
Top Gun	Virgin	2003.04.11	10 990
Tündérmesék	CENEGA	2003.03.31	3 990
Ultimade Ride Disney Edition	Disney	2003.05.05	4 990
War & Peace	Microids	2003.03.28	10 990
Wizardry 8	Sir-Tech	2003.03.25	6 990
X-men 2: Wolverines Revenge	Activision	2003.04.18	12 990

A NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEI

2003/3 PC.GAMES

NINA
Varga Ibolya – Kissikátor
Borbély László – Budapest 1035
Borsos Gyula – Seregélyes

IMPOSSIBLE CREATURES
Holló Dániel – Ózd
Kiss Gábor – Miskolc

TILMUN
Szajlai József – Mezőkeresztes
Molnár László – Debrecen
Illés Tamás – Budapest XIII.

2003/4 PC.GAMES

I.G.I. 2
Takács Péter – Cseszneк
Sütő Ádám – Dunaföldvár
Pintér Gábor – Budapest 1085

SPLINTER CELL
Lénárt János – Siófok
Csikó Bálint – Tökol
Horváth Gábor – Szolnok

NASCAR
Kovács János – Budapest, XXII.
Makra Zsolt – Szeged
Harcos Miklós – Pécs

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

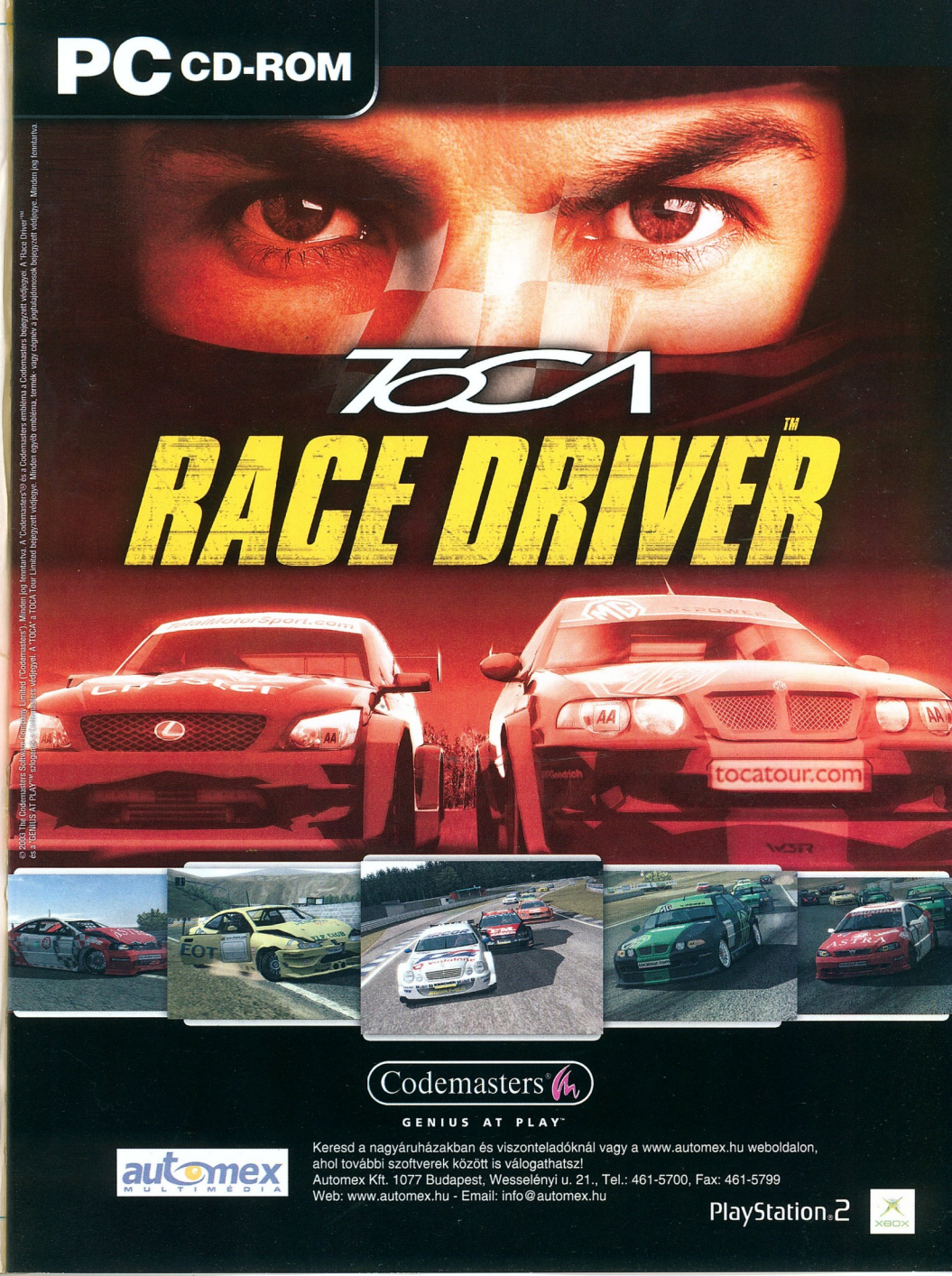
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

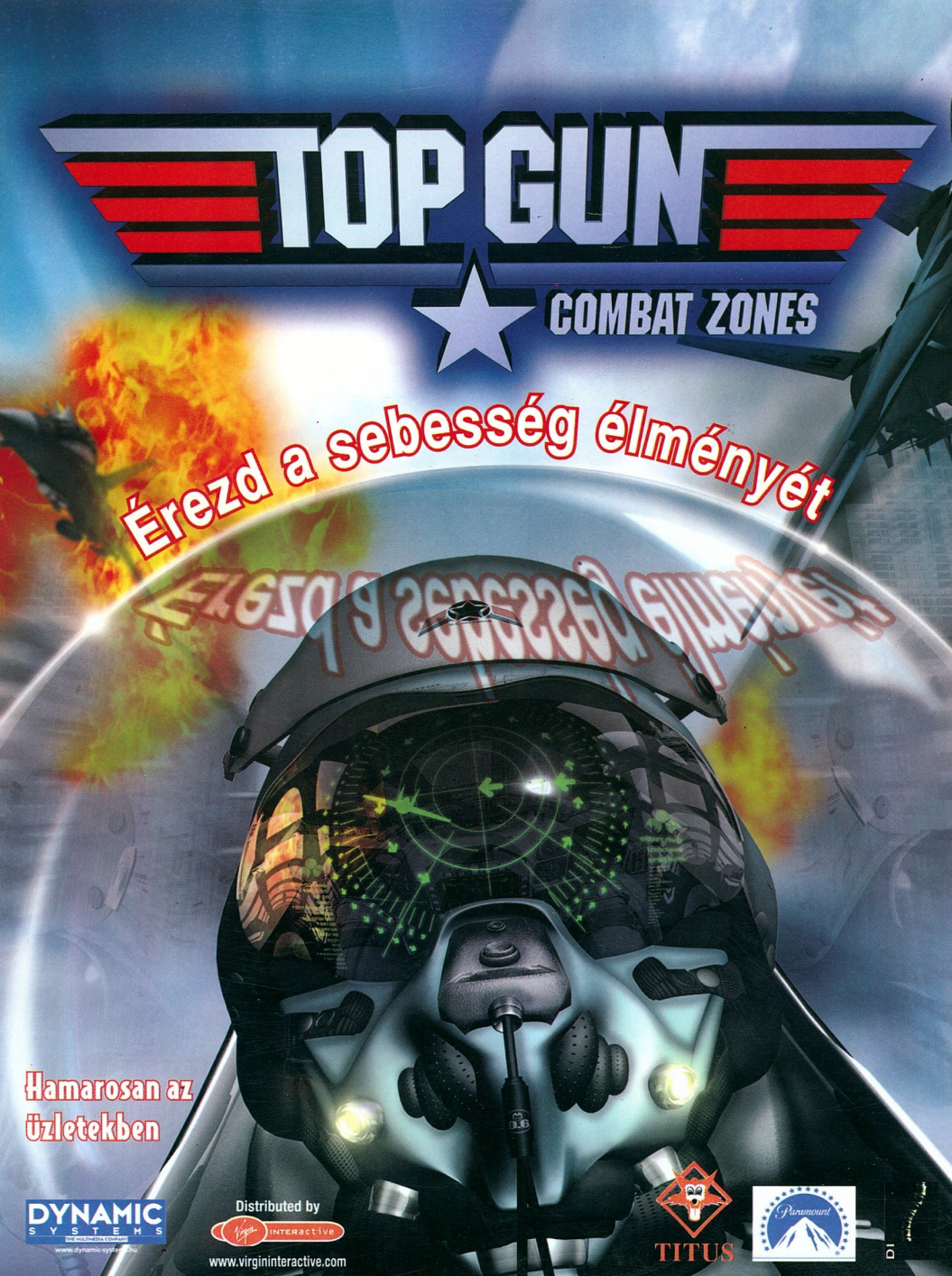
Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.


PC CD-ROM
TOCA
RACE DRIVER™
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
PlayStation®2
XBOX


TOP GUN
COMBAT ZONES
Érezd a sebesség élményét
Hamarosan az üzletekben
DYNAMIC SYSTEMS
Distributed by
Virgin INTERACTIVE
www.virgininteractive.com
TITUS
Paramount